

# 电子游戏软件

## 6.99

DVD  
+ 杂志  
震撼价!

## 高达无双2

全隐藏要素公开!

最强任务攻关解读!

全部角色入手法公开! 全机体深度研究!

四级机体部件解禁!

强敌全击破法研究!



## 幻想水滸传 黄道十二宫

全108名人物取得法公开!

全隐藏要素公开!

全剧情攻略!



## 梦幻之星ZERO

种族职业100级能力全解

全武器合成素材研究 玛古成长性格全解析

全称号取得方法公开 六大特典武器密码公开

特别策划

大揭秘! 中国玩家最希罕谁?

解读“中国特色”人气游戏! 玩家们的选择!

## 恶趣味

游戏中波涛汹涌

深入研究著名性感特效发展史

揭秘RY效应对游戏的影响

## 卷首特辑

经济危机的冲击

寒冬深重,“反周期”游戏业何去何从?

## 电软视点

重度游戏迷不玩游戏的365天

《猎人G》移植Wii! 将冷饭进行到底  
X360日本化进程/现在无双就是刷刷刷!

## 《最终幻想13》体验版烫手报告

马里奥与路易RPG3/怪物猎人3

街头霸王4/记忆之门/勇闯尸城Wii



真·风神制作

## 商业教科书

PS3和Wii的过去两年

运作不利的PS3在困境中求生

用游戏操作方式改变业界游戏规则



## 21人谈业界死活

日本游戏业的2009年

更加黑暗的时代即将到来还是光明未来?

游戏产业体制变革暗潮涌动



2009年01月下 总第244期

ISSN 1006-5032



9 771006 503000



# 经济危机寒冬艰深，“反周期”游戏业何去何从？



等PS4瘦了你们，  
让你们美。

虽然被健身机秒杀了，  
但后面有人垫底。

我们Wii已经卖脱销了，  
你们怎样

## Midway Games裁员25%

著名游戏“真人快打”系列的开发商Midway Games宣布将裁员180人，相当于员工总数的25%。关闭德州奥斯汀市的一间工作室，并暂停开发非核心游戏。该公司预计将于第四季度支付160万美元的遣散开支。该公司表示，除奥斯汀市之外，此次裁员还将在其位于芝加哥和圣迭戈的工作室进行。Midway在第三季财报亏损加大，并预计截至12月份的第四季度将再度出现亏损。根据美国证监会本月收到的一份报告，传媒大亨Sumner Redstone及其控股的公司以每股不到1美元的价格出售了8000万股Midway股票，损失高达数亿美元。

## Sony集团全球裁员八千

Sony集团日前宣布准备开始全球范围内的大规模裁员，到2010年3月新财年结束时，将有至少8000名电子产品部门的员工不得不走人，官方如此解释：“填补经济危机造成的损失而进行的成本缩减。”索尼目前在全球拥有185000名员工，此次裁员的比例将占到集团员工总数的4%。另外，集团还计划关闭集团旗下的一些分支企业以节省开支，通过这次内部结构调整，集团希望能够为新财年省出1000亿日元。

## 经济危机中UBI依然挺立

尽管全球经济在危机中挣扎，但是法国的游戏公司UBI Sotl却在5月份大规模在全球招聘游戏制作人员。该公司在世界各地的分公司招聘的游戏制作人员大约在900人左右。尽管经济危机使许多人谈虎色变，但是负责UBI全球游戏业务的Elham Mostafaei-Asadgh表示，游戏界对于经济的恐惧有“免疫”效果。UBI在去年一年之内的增长有43%之多，确实可以印证这一点。虽然UBI招聘的员工有时候具有挑战性，但是像一名招募900人这样大规模的活动似乎并不过大。想成为这900人中的一个，其实也不是很容易的事情。

## EA裁员千人《极品飞车》遭难

2008年12月19日，世界最大的电子游戏企业美国电子艺界（EA）对外正式宣布，将把此前在全球裁员9%的数字提高到10%，这意味着EA的裁员数字将达到千人，将有八间工作室被关闭。根据EA方面解释，裁员的主要理由是因为“未来全球经济前景尚不明朗”。数字显示，EA此次裁员和机构重组将耗资5500万至6500万美元，将每年为公司节省2亿美元的成本。在10月份，EA就已经进行过一次公司内部的大清洗，近600名EA员工在那次裁员中被迫离开EA，时隔两个月，意犹未尽的EA再次公布了新的裁员计划，包括负责制作《极品飞车》系列的Black Box Games工作室也在内，将有1000名员工将在这次裁员风波中被迫离职。在本次裁员令过后，Black Box Games工作室将正式关闭。

## 国家破产危机催发问题 EVE开发者意欲逃离冰岛

全球性的金融危机对于很多国家和个人都产生了不小的影响，在《Eve Online》（星战前夜）的开发商CCP Games所在的冰岛尤为明显。尽管冰岛的经济形势严峻，CCP Games的CEO Hilmar Petursson在10月份曾经对外保证公司一切正常，不受经济危机的影响。但投资者来源于世界各地的地方，也让他们可以在其他冰岛公司破产的时候独善其身，但是这也为其带来了一些麻烦。冰岛目前限制外债的使用，特别是国外在冰岛的债务。目前《Eve Online》在全世界拥有30万的玩家，几乎等于冰岛本国的人口总数。而对外资的限制让这个著名开发也感到艰难。前任Akureyri大学助理教授 目前负责EVE虚拟经济的Eyjólfur Gudmundsson表示：“要开发新的游戏，我们需要国外的投资者。现在的外资限制让我们寸步难行。我们正在与政府协商，但是如果我们现在不能得到国外的资金，也许我们不得不离开冰岛。”由此可见，经济危机给游戏制作带来的冲击，绝对不仅仅是一个资金匮乏的问题。

在次贷危机引发的金融风暴的影响下，整个世界的经济和美国一样，都面临着如同眼下气候一样严寒的寒冬。经济危机对于人们生活的影响是多方面的，而游戏作为现代人生活的一部分，自然也会有影响。而且，游戏受到的影响往往比其他方面要大一些。

这样的说法是有依据的。首先，在经济危机的影响下，作为消费主体的西方国家的玩家们（或者他们的亲属）的收入下降，他们对于游戏的承担能力下降。在生活成本受到限制的情况下，人们首先选择的是衣食住行这些最基本的开销。娱乐、奢侈品等消费被放在首先考虑的范围之外。吃饭和玩游戏哪个更重要，大家心里都清楚（毕竟为了游戏舍得砸锅卖铁的人是少数）。诸位玩家在恩格尔系数增大时，能够用于游戏这样方面的开销自然会被迫压缩。

其次，由于消费者的消费能力下降，市场本身就面临一个萎缩的问题。这个萎缩是很可怕的。因为游戏本身并不是生活不能没有的东西，当一部分玩家减少自己所买游戏数量的时候，变小的市场蛋糕已经无法供现在所有的厂家吃饱，而会游戏厂商自己还要养活一批人，如此尴尬的情境持续一段时间之后，必然会落到一个难以维持的局面。在这样的情况下，各游戏公司就必需想办法寻出路，说到寻出路，无非是开源和节流两种方法，在市场萧条的环境下，开源是一件很困难的事情，既然开源受阻就只能节流了，于是很多游戏公司也像其他公司一样，裁减员工，撤销一些开发部门。经过一段时间的裁员潮后，很多制作游戏的公司元气大伤，开发能力受到制约，产出的游戏质量也会大打折扣。如此便日益导致恶性循环，玩家们的消费能力本来就已经打了折扣，对于游戏的挑剔会以前所未有的谨慎，在这时一个质量低下的游戏很难激起他们的购买欲，这对于游戏制作来说又是一个打击。

应该说，经济危机首先影响精神消费，这是这个世界物性的本质决定的。但是在受到经济危机打击的同时，游戏也逐渐被人们重视，甚至成为在经济萧条的时候独立支撑的一个产业。各位读者们想必对桌面游戏《大富翁》并不陌生，这个纸牌游戏正是在1929-1932年经济危机最严重的时候，由一个失业的公司职员Charles Darrow制作出来的，在那个万物萧条的时期，他发明的模拟地产经营游戏使许多人通过游戏中的虚拟交易赢利以解忧，结果这个游戏非常受欢迎地热卖起来，流传至今。事实也证明，当人们在生活中遇到种种不顺心的际遇时，把注意力转到其他方面也许是一个比钻牛角尖更好的方法。所以在全球经济走下坡的时候，游戏业似乎反而具有逆流而上的态势。实际上，在今年的圣诞节，美国游戏的销售情况并不比去年差，任天堂的游戏主机成为本年度最受欢迎的游戏机，NDS与Wii的软件销售情况也十分之好。在大家的共同努力下，游戏业在朝着一个尽可能健康的方向发展。这也是我们所希望的东西。





## 日本21位制作人谈市场!更加黑暗的时代还是光明未来?

## 直击专访

2009 Creators' Special Interview

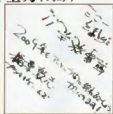
2008年刚刚过去,转眼又是新一年的开始。不少知名游戏的制作人在今年期待有新的表现,我们搜集了21名游戏制作人对于2009年展望的话语,和他们的亲笔签名一起带给大家,读过这篇特辑之后,我们也可以看到2009年业界的前景。尽管整个世界都在这个冬天感受到经济衰退带来的阵阵寒意,但是游戏的制作人们始终没有放弃。只要创造能力还留在他们的头脑之中,他们就能在逆境中开创神奇奇迹。在他们乐观的话语中,我们似乎可以看到这个世界的希望,和未来丰富多彩的游戏潮流。 □文/陈子

## 2009 年为生存而战



新作将陆续在这一年推出 (稻叶)  
《无限航路》将竭尽全力 (河野)

2008年的时候,以原CAPCOM第四开发部骨干(三上、神谷、稻叶等人)为主体的SEED成立了新的游戏制作公司,命名为“白金游戏”(Platinum Games)。之后在多平台上公布了很多作品,其中由稻叶和河野负责制作的《无限航路》,虽然是NDS的游戏,但是其丰富的内容使游戏的容量增加到预期时的3倍,这让玩家们对于游戏的庞大构架与神秘的设定十分关注。在2009年,稻叶与河野将专注于《无限航路》的开发,而《猎天使魔女》、《疯狂世界》等游戏也在紧锣密鼓的开发当中。白金游戏果然名不虚传,在成立之后不久就拿出许多有创意的作品,要怎么说真正认真的才能不会被埋没呢。大家对以往西部和Clover的那么多名作依旧记忆犹新,今年对于喜欢这些游戏制作者的玩家们来说,一定会是收获颇丰的一年。



Platinum Games  
稻叶敦志 Atsushi Inaba  
在CAPCOM的时候曾经主  
持制作《铁拳》。  
河野一二三 Hiromi Kouno  
在HUMAN时代就创造了著名  
的《钟楼》冒险游戏,在  
独立之后也参与了《铁拳》  
等游戏的创作,与稻叶是合  
作搭档关系。



希望制作更多玩起来像游戏的游戏  
这样做得话才更加接近游戏的本质

在2008年,小笠原贤一对日本与海外的游戏市场进行对比之后发现,日本与海外的游戏市场存在很大的区别。由于文化的差异以及游戏理念不同,所以在日本很受欢迎的游戏到了海外可能就不卖出去了,反过来也一样。说到09年的游戏,他在制作中的《真·三国无双 Multi Raid》可以使4名PSP玩家通过Ad-Hoc模式联机对战。4人同时出现在战场上,这种情况只有在PC版的《真·三国无双Online》中实现过。这部作品是《无双》系列追求发展的新尝试,考虑到海外市场的需求,游戏也加入了对战QUEST等模式。他认为,经过08年主机在市场份额中的扩展,09年的掌上游戏将更加流行,《真·三国无双 Multi Raid》也是一部非常值得期待的作品。从某种意义上说,PSP的无双系列终于有了完全原创的作品了。



KOEI  
小笠原贤一  
Kenichi Ogasawara  
除了参与《真·三国无双》  
系列的制作之外,也独立  
制作了《剑刃风暴 百年战争》  
等游戏。现在正在制作  
PSP版《真·三国无双 Multi  
Raid》。



2009年开春的时候有许多事情要做!  
《街头霸王4》带给你久违的感动!

2008年,《街霸4》的街机版开始在各地区厅中登场。从目前得到的反应来看,玩家们对于游戏的评价还不错。许多已经不再玩游戏,每天上班的街霸原玩家们下班之后也出现在游戏厅里,很多久违的对战高手的名字又一次出现在街霸的排行榜上。《街霸4》的回归带来更多老玩家们带来了感动,也吸引许多新手前来挑战。当年的SFC版《街霸2》曾经创造了数百万销量的神话,现在格斗游戏逐渐衰落,街霸4的家用机版也转为fans向的游戏。因为街机版的角色以2代的为主,所以玩街机的人有玩2代的感受;而家用机的版本追加了ZERO的人物,这使喜欢ZERO系列的玩家感到很高兴。经过10余年的变迁,当年的街霸玩家,现在他们的孩子可能都已经上来了。老玩家和小孩在家里进行一场父子切磋,也是一件不错的事情嘛。

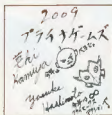


CAPCOM  
小野义德  
Yoshinori Ono  
担当《街头霸王4》开发  
工作的游戏制作人。在《街  
霸4》和《街霸3》制作  
的时候,曾经担任首席的  
工作。现在《街霸》的光  
辉在他的手中重现。



希望2009年成为“动作游戏年”。(桥本)  
要充分发挥想象力制作游戏。(神谷)

Platinum Games是由一群创造力与实践能力都十分出色的人才组成的公司,除了刚才介绍的稻叶敦志之外,神谷英树也是玩家们十分熟悉的人物,他制作的《恶魔猎人》与《幻骑士》系列有不少玩家支持。而去年公布的《猎天使魔女》则是他们开办的动作游戏的最新作。这是一部写实比例、幻想风格的游戏,作为一部“令人兴奋的动作游戏”。说起来,因为与CAPCOM的关系已经彻底结束,现在Platinum Games的人们必须自创品牌,制作新的优秀游戏。《猎天使魔女》是一个机会,因为主机的机能足够强,所以游戏的战斗效果自然非同一般。桥本希望09年能有更多优秀的动作游戏登场,使今年变成“动作游戏年”。神谷在说到新作的时候,并没有强行推销,而是希望玩家们能够先好好地看一看,觉得不错的再购买。



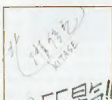
Platinum Games  
神谷英树 Hideki Kamiya  
以前就不说了,现在担任  
《猎天使魔女》的制作。  
桥本裕介 Yusuke Hashimoto  
曾经担任《恶魔猎人》、  
《幻骑士》等作品的导  
演工作。专注于制作高素  
质的动作游戏。





## 希望2009年是培育的果实收获的一年 《最终幻想13》将在年内正式发售!

2008年,北濑佳范手下的开发小组发售了《西格玛和声》与《纷争 最终幻想》的制作,游戏的反应可以说是很热烈。手机游戏在08年的发展很突出,PSP游戏的制作也成为一件重要的事情。对于北濑来说,2009年最重要的事情就是《最终幻想13》的完成。经过数年的开发,这部超重量级的作品终于接近完成,09年是全力冲刺的一年。今年春天FF13的体验版将随着蓝光版的FF7AC一同发售,PS3也将随着该作发售的临近而加快硬件销售的步伐。北濑提到“体验版与本真的发售还要相隔一段时间”,由此我们可以推断FF13大概至少要等到今年秋季之后才会发售,并且不排除延期的可能。另外,PSP的《寄生前夜 The Third Birthday》和《最终幻想Agito 13》也是北濑所担当的重要游戏,估计这两个游戏将在FF13发售同时或者稍后的时间推出。



Square Enix  
北濑佳范  
Yoshinori Kitase  
首席出品人软件开发担当,  
自90年进入Square以来,  
负责了《最终幻想》、《王  
国之心》等著名系列的开发  
工作,现在是FF系列的开  
发一把手。



## 希望能够创建一个游戏的制作体制 这样我们的作品在海外也有竞争力

2008年对于小岛来说是充满光辉与荣誉的一年。《合金装备4》的成功发售使这个系列获得了最高评价,也带动了PSP3主机的销售,成为日本PSP销量最高的软件。在完成MG54的制作之后,小岛漫游世界各地,一边为游戏宣传一边准备今后游戏的开发。除了MG54之外,PS3版的MGO扩展版也已发售。08年是MG54与MGO为主题的一年。现在的小岛制作组正在迅速海外开发,并且试图建立一个全新的游戏开发体制。从制度、人才到开发工具,一切都要更新。尽管MGS系列在日本已经处于顶点,但是在国际上来看,还没有进入前10名,因此小岛认为自己的发展空间还很大,09年是从零开始的一年。新的游戏制作体制将采用美国好莱坞的模式,致力于全球化游戏的推广,将自己的游戏精神向全世界传播。



KONAMI  
小岛秀夫  
执行役員 小岛制作组监  
MGS系列的生父,无论  
在日本还是在世界上都享  
有很高的声誉。现在正在负责  
i-Phone游戏“MGS Touch”  
的制作工作。



## 目标不是正前方,而在斜上方! 一定要提供更为充实的游戏体验

08年的《偶像大师》可谓硕果累累。从“Live for You”的发售到“SP”的发售,这个系列在日本的人气步步高升,负责制作的坂上先生也是忙得一场糊涂。《偶像大师》是一部纯日式风格的少女歌手养成作品,对于喜欢这个题材的玩家来说,游戏的创意很贵,加上众多下载内容,许多玩家为此购买了Xbox360的主机。现在的PSP版《偶像大师SP》同时发售了三个版本,开发状况已接近尾声,正处于细节调整状态。将在09年展开的CD、动画结合的多媒体项目,现在都在进行之中。09年除了PSP版的《偶像大师SP》之外,Xbox360的版本还会有新的下载内容供玩家们使用。之后的计划尚不清楚,但其目标是正前方,例如说是“在斜上方”更确切一些。像这样的模拟游戏体验今后还会做下去的,各位偶像粉丝们就不必担心了。

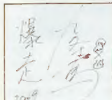


Bandai Namco Games  
坂上阳三  
Youzou Sakagami  
第1制作部第2制作小队制作人  
负责《偶像大师SP》开发  
工作的制作人,Xbox360版  
就是出自他的手。另外还  
制作过《山崎赛车》等多部  
游戏。



## 希望游戏可以做得更加精彩有新意 至少是使人吃惊到目瞪口呆的程度

很遗憾,由于坂垣信佳在去年被炒了鱿鱼,所以今年的制作人访谈缺少了这位重量级人物。不过没关系,这里还有一位Cosplay坂垣的制作人出现(今年破题版)。不过九条的皮肉比坂垣好多了,大家千万不要因为他戴个墨镜就把他当成坂垣的弟弟啊(笑)。  
《绝对绝望都市》(以下简称《绝》)是一部以自然灾害为主角的冒险游戏。继2次洪水之后,3代的主题又回到了日本人平时最担心的地震。说到地震,去年发生在中国的强震使整个世界震惊,不知IREM是不是也对此有所感触,才决定《绝》的新作回归地震这个主题。该系列居安思危,让玩家在游戏中活用各种求生技能展开冒险,而且还穿插着多条线索的剧情,是一部十分有创意的游戏。今年九条还会制作《绝对绝望都市3》的第二部。



IREM Software Engineering  
九条一马  
Kazuma Kujo  
曾经担任《R-Type Final 最终版》、《破晓机器的浪漫大活剧》等作品的开发,很有担当的游戏是在今年春季发售的PSP版《绝对绝望都市3》。



## 希望能够制作一个自己也玩的角色扮演类型的有趣游戏。(新纳)

SEGA的新作RPG《第七之龙》的发售日已经确定在09年的3月5日。尽管在这个月的月底有超级重磅RPG大作《勇者斗恶龙9》发售,而且两者都在NDS主机上,但小岛并未对此表示过担忧(烦恼还是有的)。毕竟这是她在事隔多年之后重新制作的新作,与新纳的合作也十分愉快。新纳在2007年离开了ATLUS,但是他的游戏制作态度并没有改变,依旧专注于NDS游戏的开发。对于《第七之龙》,新纳认为这是他们全力投入的一部作品,制作初衷就是“希望他们玩家们想玩的游戏”。但是玩家们想玩还是不想玩是很难一眼看出来的,于是他决定做一个“自己绝对想玩”的游戏。继《第七之龙》之后,他提出了游戏制作的远景目标,09年是为了实现这一目标而拓展空间的一年。以游戏的画面相信会有很多玩家喜欢的。



SEGA  
小玉理惠子  
Rieko Kodama SEGA第三  
CS开发部制作人  
SEGA资深制作制作人,  
从Mark II时代的《梦幻之星》开始,参与了多部游戏的开发工作。现在担任《第七之龙》的开发监督工作。



## 2009年是向着新舞台迈进的重要的 具有历史性的充满各种意义的一年!

继《块魂》之后,高桥庆太用了3年的时间开发《橡皮男孩》这个游戏。应该说这个游戏的制作在2005年(人见人爱的块魂)制作完成之后就开始了。《橡皮男孩》的设计概念与《块魂》有相似的地方,但是不同之处在于它从“滚动”变成了“延伸”。游戏本身采用下载的方式配布,对于PS3来说,这样的软件形式既避免了光盘的成本,又不至于浪费光盘数倍的数据(游戏本身容量不大),开发成本相对来说也不算高。虽然3年的时间对于一个小小品级的游戏开发来说长了一些,但是游戏的高趣味性可以确保长玩,玩这个游戏的人也将越来越多。高桥庆太开发的游戏一直保持着这种轻松愉快的风格,但是又充满了各种古灵精怪的鬼点子,让玩家玩起来的时候忍俊不禁,这是他制作的游戏最为美妙的地方。



Bandai Namco Games  
高桥庆太  
Keita Takahashi 制作出品人  
《块魂》系列的身生之父,  
99年入社之后制作了这有  
趣的系列。现在他在PS3上  
的最新作《橡皮男孩》的  
UO(BOY)正在开发中,  
即将在今年发售。

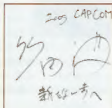




《生化危机5》发售是其中一件事情之后还要踏出新的一步,开创未来!

竹内氏在开发《生化5》之前已经在多部作品中小试锋芒。像《失落的星球》、《魔猎人4》等游戏，都有他的参与。而《生化危机5》则是展示竹内润真正实力的作品。因为生化系列是全球知名的游戏，所以外界对竹内润的兴趣更加浓厚。在接受采访时，他显得有些不胜其扰。不过在谈到《生化危机5》的时候，竹内也吸取了很多意见。他认为海外市场是不可缺少的。

《生化危机5》基本上可以说是继承了4代的系统,并且加以改进。现在Xbox360的试玩版已经被许多玩家下载,CAPCOM方面根据玩家们意见的反馈,对游戏进行最后的调整。游戏的发售日从3月12日(植树节)提前到了3月5日(雷锋叔叔生日……),令很多玩家感到惊讶。不过这也说明作品确实已经到了最后的收尾阶段。



## CAPCOM

竹肉潤

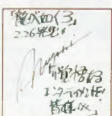
Jun Takeuchi 游戏出品人  
负责《生化危机5》的制作  
统筹工作，继三上真司、小  
林裕幸之后成为新一代生化  
制作的带头人。另外也负责  
《失落的星球 极限状态》  
的出品工作。



男人要以主动态势和觉悟迎接挑战  
主动是男人本色,觉悟是武士之道

名越祥洋在08年除了专注于《龙加3》的制作之外，也分外关注其他公司出品的游戏。Wii Fit和《瘦弱猎人P2G》等游戏的热卖给他留下了深刻的印象。尽管世界经济在金融危机的冲击下出现了萧条局面，但是名越坚信“在不景气的时候需要游戏的帮助”，觉得游戏业应该在非常时期有所作为，给玩家带去鼓励和支持。

名越希望09年是高端游戏主机飞跃的一年。《龙如》系列经过从PS2到PS3的发展,已经形成了一个比较固化的体系。至于现在的游戏市场由买家说了算,那么今后今日的游戏制作态度也要更加端正,现在已经不是“随便糊弄消费者”的时代了。《龙如3》的开发小组中最近流行着“觉悟”一词,就像武士要有不惜生命的觉悟一般,游戏的制作者也要有随时在悬崖边漫步的觉悟,才能向玩家传达出自己也在游戏中漫步的东西。



## SEGA

名越稔洋

Toshiro Nagoshi  
SEGA R&D创意部门主管  
从《Daytona USA》、  
《Spike Out》到《超级  
猴子球》，名越稔洋的名  
声随着《龙如》的成功又  
一次火爆业界。



希望做出实力不输给海外游戏的全世界级别的作品,补足过去的差距

山岸功典在谈到星海系列的时候说，Tri-Ace的制作主张就是“每一代都要在新平台上推出”。从SFC、PS、PS2到现在Xbox360，星海系列确实是一个一个脚印这样走过来的。无论是哪一作，都可以代表当时硬件的水平，游戏效果也是越来越优秀。所以Xbox360版的《星海传说4》质量是可以保证的，喜欢这个系列的玩家们可以期待它的发售。

谈到世界范围的游戏制作，山岸功典承认在日本的游戏制作与世界存在着差距，许多海外的游戏制作已经具有相当高的水准，日本的游戏制作人再不去追赶的话是不行的。在有的游戏制作者成天不思进取拿静态美女图片填充光盘内容的今天，山岸的想法十分宝贵。他希望能多学习海外的游戏制作技术，并且让日本本土和全世界的玩家都能在游戏中得到乐趣。



Square Enix

山崖功曲

Yoshinori Yamagishi 游戏出品人  
《星海传说》全系列的制作人，虽然他的名声没有坂口、北濑那么响亮，但是他的作品大家都熟悉，像《北欧战神传》、《Radiator Story》等等。



作为系列5周年纪念,总想做些什么。(辻本)  
3(Tri)代是发售5周年的纪念作。(藤冈)

说到2008年，两人感触最深的就是PSP版的《怪物猎人P2G》首周百万的销量，以上制作。由于平台和操作工作比以前有更大难度，不工作着。目前游戏的开发进度《怪物猎人G》闪电宣布移植游戏将在春季发售，那么作一段时间时间。藤岛表示，要把15周年的纪念性作品”。初月发售的，不过3个月不到的时候发售（移植的G倒是，Win的《怪物猎人3》是这台机上推出的第7部作品（前6部：P、P2、P2G、P3、P3G、P3E）。关情报还有不少要公开，请大



### 三本良遷

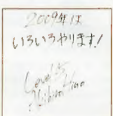
Ryozo Tsujimoto 游戏出品人，《怪物猎人》系列的创造者。

藤冈要  
Kaname Fujioka负责全系列的世界观设计。我们看到的这个充满异域风情的世界就是出自他的手笔。



新挑战的成功将促进游戏界的繁荣  
我们有理由在今年创造更多的奇迹

09年对于日野和LEVEL5来说都是很重要的一年。LEVEL 5从一个为其他公司打工的独立品牌游戏、推出商，这一年可以说是很重要的动画和《零》系列的电。LEVEL 5已经成为一个可以在会社。不过该社依然继续传承的就是P53的《白骑士物语》了。DO9在09年对LEVEL 5来说是非常重要的5创社已经有10年的时间，一个新的开始。除了将在今年《零》(零)和《零》(零)之国)也是今年该社制作已经把重点完全放在NDS上有所期待。



### LEVEL 5

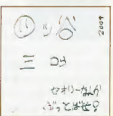
日野昇博

Akihiro Hino 代表取締役社長  
1998年設立LEVEL 5。以  
《勇者斗惡龍8》等游戏聞  
名于业内，又在NDS上開  
創了《雷頓教授》、《閃電  
十一人》等人气系列作品。現  
在活動比以前擴展了許多。



不要拘泥于常识,要打破常规制作游戏,这样的游戏玩起来才有意思

作为游戏原案，四之谷先生已经工作了26年。说到游戏的制作，他认为现在的游戏鲜有“很大的不同”。“游戏”，其他要素也可忽视。在一直在尝试挑战自我，开创。对于他来说，“常识”游戏的基本，但是如果制作游戏是不会有进步的。和其他是一个很专注的人，在开发考虑其他游戏的制作。因此速言制作者编年史》的最新2009年的展望，他表示自己，对其他作品兴趣不大（现在他不喜欢照相了）。谈到表示，同样的题材而言，



Global A Entertainment

## 四之谷三郎

Saburo Yotsuya 游戏设计师  
《迷宫制造者编年史》系列  
的制作人。另外也有自己的  
独立作品。因为一看到照相  
机就紧张，所以应他的要求  
只为他照了半张脸。



## MASTERMINDS

### 特别策划

- 封2 **寒冬艰深，“反周期”游戏业何去何从？**  
02 **日本21位制作人谈：是黑暗时代还是光明未来**  
14 **运作不利的PS3在险境中求生**  
16 **任天堂商业教科书**  
54 **中国玩家的游戏世界**

## VIEWPOINT

### 电软视点

- 07 **《生化危机5》发售倒计时追问竹内润**  
14 **没有游戏的365天 / 艰难漫长的X360日本化进程**  
16 **现在无双就是刷刷刷 / CAPCOM将冷饭进行到底**

## FIRST LOOK

### 无双报道

- 18 **最终幻想13**  
20 **怪物猎人3**  
22 **街头霸王4**  
23 **记忆之门**  
24 **马里奥与路易RPG3**  
24 **勇闯尸城Wii**

### ■攻略人行道

- 40 **梦幻之星ZERO**  
44 **高达无双2**  
50 **幻想水传传 黄道十二宫**  
■固定栏目  
06 **游戏新闻眼**  
11 **疾风流言站**  
13 **汉化专递**  
26 **游戏铁板阵**

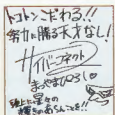
- 27 **PS3网战**  
27 **LIVE魂**  
39 **编辑手札**  
58 **电玩阵地**  
60 **格斗天幕**  
61 **新作发售表**  
62 **恶趣味**  
64 **周末专场**  
对三 **电竞光盒**  
36 **龙哥热辣**  
39 **编辑手札**  
58 **电玩阵地**  
60 **格斗天幕**  
61 **新作发售表**  
62 **恶趣味**  
64 **周末专场**  
对三 **电竞光盒**



### 不要拘泥于常识，打破常规制作玩家喜欢的游戏 尽量制作全年龄的作品，让所有人都感觉到魅力

虽然Cyber Connect 2一直为其他公司代工，名声在业内不算大，但是作品很丰富。去年“hack//”系列的动画《hack//GU三部曲》在大会上大放异彩，蓝光和DVD光盘也随之发售，销量在5万左右，还算不错。其实早在本世代主机发售之前2年（04年左右），松山就已经有了一些新作的构思。现在游戏的主流是3D，要用3D的方式表现出2D动画的效果，那非主机不行。所以《火影忍者》的最新作品在PS3主机上制作。另外他也有想到游戏的玩家年龄层有低龄化的趋势，现在他们要制作的游戏应该是中小生都可以接受的。结果松山得出了“要消除游戏与动画的界限”这一结论，专注于90后开玩游戏。实际上，他制作的游戏也是全年龄都可以接受的，无论大人还是孩子，都可以享受其中的乐趣。

这一代的《火影忍者》和以前的作品不同，所有的战斗都以360度旋转的视点进行。因为是在PS3主机上开发的，硬件机能有了保证，不但游戏的画面水准大为提高，而且游戏也引入了原著中更多的要素，如水上行走等等。整个游戏的风格与过去一样，充满了原著的特色，使喜欢这个系列的玩家们感到还原度很高。火影爱好者对这个游戏应该会很喜欢。就算没有PS3，也要找机会试一试才好。



Cyber Connect 2  
松山洋

Hiroshi Matsuyama Cyber Connect 2  
代表取缔役。福冈出身，96年创立Cyber Connect 2会社。代表作有“hack//”系列，和《火影忍者》系列，很多作品都受到玩家的欢迎，是Bandai的合作伙伴。

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏  
注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身  
合理安排时间 享受健康生活



## 本刊声明

●本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律法规追究相关人员责任。●凡向本刊投稿，不得一稿多投。所使用的图片或文字皆由投稿者负责。对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。●本刊拥有对投稿文章的新颖性，如投稿不可撤销，请投稿者在来稿时注明。作者自留版权，来稿一律不退。●本刊编辑部绝不接受关于游戏作品内容、技法或购买指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。●凡发现本刊质量问题，请联系本刊编辑部进行调换，电话见下。

## 招聘信息

■编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜  
■美编招聘要求：1、熟练掌握PS软件，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解刊物制作规则，能独立完成复杂的版式设计；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜  
■视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验者优先；4、熟悉电子游戏请个人简历（写详细，并说明自己的爱好）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附制作过的杂志样稿）发至——  
地址：北京东外东便门75号信箱 电软招聘收  
邮编：100011 咨询电话：010-64472920  
电子邮箱及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会  
■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编辑：黄国星 ■副总编辑：杨帆  
■执行主编：杨帆 ■编辑：邹中林/李海/黄勇/刘鹏/张健威  
■美术总编：郑军 ■美术编辑：李根儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472920  
■编辑部电话：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184  
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920  
■广告联系：杨帆 ■广告地址：adv@vgame.cn  
■订约：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所  
■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

## 封面主题「高达无双2」





## Focus on Game News

## 游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!

SOFT  
日本专讯《战争机器2》日版正式发售确定  
暴力血腥欧美大作成功登陆日本

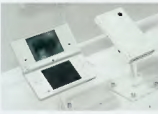
本刊讯 血腥、暴力……含有这种强烈要素的游戏在日本一向审查很严格,不少游戏因此被删减,而在世界受到极大人气的X360大作《战争机器2》,在经过长期沉寂之后,终于决定了将在日本正式发售这款游戏,暂定为09年内发售。

《战争机器》是X360平台最具代表性的大作之一,11月7日发售的2代甚至获得了超越《光晕》的火暴人气,但因为它游戏中“火爆”的战斗内容,和随处可见的极为血腥的镜头(比如怪物体内切割动脉血流成河的画面),让这部本应该为优秀的大作曾被许多国家列为禁制品,日版的发售一直是未定。日本玩家只能市场上买到非官方渠道引进的欧版。本次的日版已被日本微软官方确认,将会采用日语语音和字幕,关于内容是否被“和谐化”和删减内容,还有日版的具体发售日,暂时需等待微软官方的正式发表。

SCOOP  
日本专讯NDSi发售不到两月突破100万  
任氏王者再造主机销售记录

本刊讯 相信没有任何一家游戏厂商能像它这么疯狂,硬件软件出一个大卖一个,这不,NDSi还没出几天,100万的王冠就已经戴上了。

NDSi于08年11月1日在日本地区首发,首日即达成了14万台以上的惊人战绩,截止到12月21日,NDSi累计推定销量已达到106万2416台,突破100万台仅用了不到两个月的时间,而且这还是日本地区的销量,如此令人咋舌的成绩简直就是其他厂商的悲哀(要知道X360在日本发售三年才70多万台)。包括初版NDS、改良版NDSi以及这次的NDSi, NDS全型号在日本的总销量已经达到2485万9874台,其中初版NDS为644万9206台, NDS为1734万9252台,目前关心的是NDSi是否能超越前望NDSL的销售成绩,成为日本最流行的掌上主机?我们不妨大胆预测一下。

SCOOP  
日本专讯《传说》系列第四次人气投票  
《薄暮》男主角问鼎冠军宝座

本刊讯 《传说》出的多,人气角色也多,NAMCO官方也于近日JUMP Festa 2009展会上公布了第四次人气投票的结果,《薄暮传说》的男主角尤利力压群雄成为了新一代《传说》人气王者。

本次官方公布的人气投票结果涵盖了13部作品,共50个角色,基本囊括了所有作品中有人气的一些人物。与很多人意料不同的是,占据首位的不再是《宿命》里的悲情少帝、背负万龙变于一身的神皇,而是目前唯一的高清版作品X360《薄暮传说》的男主角尤利·罗文,里昂仅屈居第二名。尤利这位被称为“《传说》史上最男人的主角”的确给人留下了深刻印象,当这位绝对当之无愧。而本次票选的一大特色是《薄暮》、《深渊》、《神乐》这几部新生代3D传说的角色占据了大多数靠前的位置,老牌2D作品呈现明显下降趋势,似乎也预示着《传说》FANS的新一代口味取向。

SCOOP  
美国专讯EA计划全球裁员1000人  
大量工作室即将重组整合关张

本刊讯 最近EA方面得到确认,计划将在09上半年进行全球大规模裁员,并关闭整合一部分工作室。

08年下半年的全球经济危机让许多公司变得不景气,游戏软件销量不力,EA这样的大公司更是如此,本次全球裁员的幅度达到了公司员工总数的10%,约为1000人,遍布全球的工作室有许多都将搬往办公地点,与其他工作室合并,甚至全员“下网”,EA预计为此将支付6500万美元以上的裁员费用,但每年将节省开支1.2亿美元。(据《游戏机秘闻》)的开发组Black Box因作品销量低迷,而将搬往到加拿大的另一个工作室共同办公,不过暂时仍将保留自己工作室的名字,是否取消《极品飞车》系列作品的开发,EA方面仍然在评估中,但相信EA转由其他工作室负责开发会是可能性较大的选择。



一极品飞车~会像今天这样东山再起吗?

## HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

- KOEI公布原定于1月29日发售的PS3/X360《真三国无双5 帝国》延期至09年春季发售,延期理由是为了提高游戏品质,而延长制作周期的原因。
- KONAMI公布了预定1月15日发售的日版《恶魔城 审判》初回特典,包括漫画家小畑健绘制的精美年历,年历日期从2008年4月至2010年,并均绘制有登场人物的半身画像,店家预定者还将有精美海报获赠。
- 根据VG销量统计, NDS主机(包括DSL、DSi)的全球销量已经达到9247

万台,逐渐接近1亿台大关,占据全机种(包括家用机)市场份额的30%左右。PSP全球销量为4162万台。

- 根据VG销量统计, Wii软件《Wii Sports》全球销量已达到3780万台以上,并且还在不断畅销,依此势头将十分有把握打破FC版《超级马里奥》的销售记录。
- 任天堂原定于1月22日发售的Wii动作冒险游戏《异色代码:记忆之库》宣布延期至2月5日发售,关于游戏延期的原因不明,任天堂方面并没有给出理由。
- SONY欧洲分公司总裁David Reeves最近在同回应关于PS4的传闻时,谈到SONY

目前没有关于下一代主机的开发计划, SONY还将在PS3上花费相当大的精力,为有数众多的产品正在开发中,根本没有谈及什么下一代主机的必要。

● 社公预定1月29日发售的Wii/NDS新作《最终幻想 水晶编年史 时之回归》将同时发售游戏同捆限定版NDS主机。

主机采用白色本体设计 表面印有著作



的标志性LOGO,这也是NDS史上首次推出与游戏相关的限定版主机。

● Take-Two公司正式公布了预定2009财年即将发售的游戏名单,其中《生化奇兵2》与《黑手党2》很引人注目,后者对应PS3/X360/PC多平台,而前者则对应平台暂时未定,另外《侠盗猎车手》仍将对多平台推出。

● 据悉,PS时代著名RPG《幻想水浒传》的初代将登陆PS4平台的PS商店供免费下载,PS3与PSP均可下载游玩,不过本作目前只预定在美版提供下载,港版暂时未定。另外,港版目前占据PS商店下载排行榜第一位的是CAPCOM曾推出的《生化危机2》。



同乐

## 我要做不一样的《生化》!

## 新作最大魅力的协力同乐

——《生化危机5》新增了协力要素，无论是双人合作还是AI控制的同伴，都给人一种与系列不一样的感觉，这部分是如何构思的呢？



竹内润

《生化危机5》开发负责人，以前也曾经参与过《失落星球》等游戏的制作。

——和以往的作品感觉很不相同啊。

竹内 确实是，所以遇到怎么也过不去的关卡时可以让同伴先上，自己在后面打掩护，这种感觉是以前的没有，两人协力通关是新作的最大卖点，本作的基本系统是基于前作(4)的，核心方面并没变化，“协力”这一新要素将是最吸引人的地方，玩家们会感到“哦，这是完全不一样的《生化危机》啊”这种感觉。

——克里斯和谢瓦两个人之间可以保持很远的距离吗？

竹内 两个玩家之间是必须要有合作关系的，两人不能离得太远，如果距离达到一定程度以上后系统会强制自动将距离拉近到玩家的人拉过来，也就是本作的双人协力是完全的协力，而不是两人分别行动那种。

——游戏中的道具是两人共有的，而且数量是一起算的？

竹内 是的，一个道具一个人拿了就没有了，另一个人要想得到就要从拿了道具的人手里要，同伴之间可以互相传递道具，但必须两人距离很近时才能交换，即使是一人分开行动战斗，有时也会同时行动做准备。

——可以对AI控制的谢瓦发出指令吗？

竹内 指令只有两种，一种是让AI积极地向前进攻，一



种是作为玩家的副手在后面掩护，(5)的AI还是很聪明的。

——但是如果真那么聪明的话，那不成了超过AI盖过玩家了吗？

竹内 说的是呢，过于聪明的AI会让玩家感到索然无味，敌人都让AI打了玩家就没事情可做了，所以我们在游戏中做了调整，AI会根据场面情况而变化行动方式，战斗局面不同AI的攻击节奏也会发生变化，会让玩家时刻感到自己是主角。

线上和线下都可  
尽享其乐的双人合作

——线上模式中玩家之间互相交流的手段吗？

竹内 我们没有设计太多关于线上交流的元素，不过玩家可以角色内定的一些语言做出简单的指示，比如可以让角色说出“过来”、“前进”等话语，基本可以传达简单的意思，而且交换道具时也会有“给”或“不给”这样的提示，对于(5)的战斗系统算是足够了，或者玩家可以自己开发一些肢体语言。(笑)

——即使不联网，也可以两人一起玩吗？

——新作还将有双人同乘交通工具战斗的重要。

竹内 可以的，采用分割画面的方式，两人分别占据画面上部和下部，因为画面比率会横向往拉，为了保持纵横比例，画面两侧会采用黑边框的方式维持正常的显示效果，这是很新颖的表现方式，所以要想最大程度地享受(5)的二人合作模式，还请尽量买大一点的电视吧。(笑)

——本作有在网络模式下才能获得的道具或武器吗？

竹内 这个正在考虑中，不过可能不是你想象的那样，我们考虑的是，在PSN上建立一个“生化房间”类的东西，在里面会提供各种各样的道具，而这些道具不是反映到游戏中的，而是在PSN上自己的房间里反映出来的。

——在线上时2P的谢瓦可以在玩家与AI之间互相切换吧，那么切换时画面是否有何提示呢？

竹内 是的，是会有提示，不过并不明显，如果集中在激烈的战斗中也许感觉不到吧，当使用2P的玩家掉线时系统会自动将操作切换为AI操作，可以想象如果有玩家突然掉线，AI开始按照和刚才那个不一样行动方式去与1P的玩家合作，1P的玩家没察觉的话，一定会责怪那个本来已经掉线的人吧。比如说“喂，你怎么瞎指挥，快给我啊！”这样，实际对方已经在手忙脚乱地掉线了。(笑)这样想想也是挺有意思的。

——线上模式中，玩家操作的谢瓦等于是辅助1P的玩家通关，那么这个2P玩家是否有何报酬奖励之类的东西呢？

竹内 是为此准备了一些东西，好不容易可以对网络双人同乐了，当然要提高玩家们双人合作的积极性了，网络部分我们准备了很多特别的东西的。

——在游戏发售后，还会有对应网络追加下载更新的内容吗？

竹内 目前为止，还没有针对这方面做出具体的企划呢。在游戏基本开发完成后也许会召集一些相关人员来探讨这个问题，不过对应网络的一些内容肯定会有，前面已经说过了，对应网络是本作中的最大亮点，(5)是我们倾尽全力的新作，我们会尽最大努力将她做好，敬请期待！

Soft  
即读式

## 武学老杀手与卡片占卜师，两名新角色导入家用机版《街霸4》使用角色增至25人

继嘉米之后，《街头霸王4》PS3/X360家用机版又再次追加了兩名新角色，其实也不是新角色了，就是以前在《街霸ZERO》中登场的人物和罗丝，两人都是携带着自家独门绝学来到《街霸4》的世界中与各路高手相会交手，这也是在之后，



↑ 捉蛇豪鬼的瞬杀术也无法阻挡这位老头分毫。

——罗丝的精力战法不逊色于维加那个魔头。

(街霸4)中追加的另外两名新角色(ZERO)中的角色。



元这名老头首次登场是在《街头霸王》初代中，使用暗杀术与隆交手的，真正让人所知确实还是在《ZERO》系列中，本次加入《街霸4》依然带着那版阴险又霸道的暗杀术来挑战各路高手，百毒勾、蛇穿、绝影等强力招式在老头手中使得出神入化，预计将会是十分强力的角色，据称说豪鬼曾与元交手，瞬杀术都被老头轻松破解而无法伤其分毫，可见中国老头武艺之高深。另一名角色罗丝是玩家当中人气很高的占卜师，美艳成熟，身材迷人，操着神奇奇妙的卡牌变化的魔术，将对对手玩弄于掌股之间，新作中似乎罗丝还将有新的招式技巧，也将会是名使用率很高的人物吧。

加上此两人，目前为止家用机版《街霸4》确定可使用角色已增至25名，包括街机版无法使用的盖斯和刚参战共6名家用版专用角色。



SOFT  
日本电软纪念昔日经典诞生二十周年  
《沙加》纪念性新作即将问世

本刊讯 SQUARE·ENIX公司的著名制作人河津秋敏近日在接受媒体采访时透露道,鉴于2009年是本社作品《沙加》系列诞生二十周年,公司将会为这部系列推出一款纪念性的新作。

《沙加》系列是早年SFC、PS时代SQUARE公司的代表作之一,曾推出过《沙加开闢者》、《浪漫沙加》等多款传世名作,与《圣剑传说》、《前线任务》、《寄生前夜》、《最终幻想》等作品齐名为SQUARE名作群的代表,但在之后都因制作人的相继离开,以及软件销量不佳等各种方面的原因而逐渐淡了下去,长期不见新作的踪影,只留下《最终幻想》一个品牌在孤军奋战,以前那些品牌都随着与ENIX的合并而逐渐排出了人们的视线,成了历史的遗物。《沙加》已成为许多老玩家们心中的回忆了。值此系列诞生二十周年之际,SE终于又想起了这部失落的经典,目前虽然还不SE打算推出怎样一款新作,但无论如何都是值得万分期待的。



↑当年《沙加》系列的FANS一定不要忘记那时的难忘岁月。

SOFT  
日本电软PS3版销量老子不满意,跨了  
《侍道3》X360版2月26日发售

本刊讯 这年头“跨点”已经成为一种笑话,尤其对于PS3这个可怜儿而言,这不,又一款“独占大作”跨了,Spike的《侍道3》,连发售日都定了,X360版2月26日。

《侍道3》是Spike在高清机上推出的第一款《侍道》新作,被厂商寄予厚望,不过PS3版发售之后似乎销量并不怎么样,与系列前几作相去甚远,本次公布X360版估计也是为了扩大游戏的销量,而且厂商还宣布X360版将追加PS3版没有的新要素,具体未明,以发售日期来推算也就是加入个别新要素的“完全版”典型的作品。以《侍道》的写实化日本风格题材,似乎与X360格格不入,但看似最为合适的PS3版销量却没有达到厂商的预期,这不能不说是一个难以理解的事情。前不久Spike刚刚发布了PS3版《侍道4》的消息,此次公布X360版的《3》应该也有为新作试探路石的意思,看来此系列今后的路厂商是要重新评估了。《侍道》系列在PS2平台可是享有很高声誉的名作。



↑现在厂商的心情一定很复杂,X360的诱惑和自己游戏的题材难以取舍。

HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●FROM SOFTWARE公司宣布将定于1月29日发售的X360《忍者龙剑传》将会发售亚洲繁体中文版,中文版将于2月12日发售,比日版晚要晚两周时间。

●根据统计,于12月18日发售的《战争 最终幻想》首周销量为489126套,接近50万大关,《高达无双2》为176448套(三版本合计),《心灵传说》为123522万套,均取得了相当不错的成绩。

●前段时间曾经推出CAPCOM将要推出《龙战士》系列新作的传闻,但CAPCOM开发部长福岛康二最近在接受媒体采访时称,公司目前还没有开发《龙战士》相关游戏的计划,因为目前一款RPG游戏无法保证畅销,即使是在日本地区也是如此,等到人手与时间有空闲的时候有可能会考虑。

●来自SCEA官方博客的确认消息,一款《勇闯尸城》作品即将登陆PSN平台,很有可能是原X360版的原作,另外还有《勇闯尸城》的续作也正在开发中的传闻。

●据悉,继Arcade版X360开始使用新型主板之后,新近出厂的80GB版X360也已经使用了碧玉主板并已在市面上出现,与Arcade一样80GB主板也采用了12.1A额定电压。

●SCEA公布了将与GameStop合作推出的《圣域地带2》试玩版的消息,不过必须要求提前预定游戏的玩家才可得到密钥于PSN上下载,也就是说只有买了这款游戏才能玩到游戏的试玩。

●12月18日通过主机一机发售的PS3版《生化危机5》试玩版终于发售了,有玩家将两版本的画面做出了同步对比,发现PS3版在光影特效、人物背景材质等方面都比X360版有细微的缩水,放在一起对比十分明显,PS3版只在色调发色上略胜X360版自然一些,这是经过两版本真实对比的,这种差异的形成原因官方没有过解释,玩家们普遍猜测是CAPCOM对PS3机能利用率不足,而导致了一些特效没有应用到游戏制作中去。

●SystemSoft Alpha公司宣布传统战略游戏《战国天下统一》将推出PS2、PSR版,并且发售日已确定为09年3月26日,两版本同时发售,本作将是一款融合特色要素的日本战国题材模拟战略游戏。

Scao  
日本电软

## 斗剧09确定,KOF出局

本刊讯 一年一度的“斗剧”是格斗游戏爱好者的节日,当年度最新最好的格斗游戏都会榜上有名,09年度的大赛项目最近初步得到确定,《龙之子对CAPCOM》等CAPCOM新作皆在其中,意外的是传统格斗之王(KOF)系列却没有一款名列其中。

“斗剧”近几年在中国玩家间传得很盛,每年都会有一部分国内高手远渡重洋挑战日本各路达人,虽然以日本顶尖达人存在一定差距,但(KOF)系列



分享这次斗剧(KOF)是格斗游戏爱好者的节日,每年都会有一部分国内高手远渡重洋挑战日本各路达人,虽然以日本顶尖达人存在一定差距,但(KOF)系列

SOFT  
日本电软隔年冷饭再做超级炒饭,C社用意何在  
05年初代《怪物猎人G》完美移植Wii

本刊讯 就在《怪物猎人3》还在云里雾里的时候,CAPCOM突然又公布了另一款对应Wii的《怪物猎人G》,G?没错就是初代强化版的这款《G》,完成度也已经相当之高,已经确定在09年3月发售。

《怪物猎人G》是2005年初就在PS2上发售过的系列第二作,即第一作的强化版,这次隔了四年又搬上了Wii平台,而且游戏系统完全没有变化,武器种类还是当年的6种,只对对应手柄操作,可以说是原汁原味的完全移植,因此为数不少的人认为是CAPCOM偷懒的结果。

另外,CAPCOM依然强调了这款游戏Wii版的网络联机功能,《怪物猎人》系列最大卖点多人联手任务将在Wii版中得到完全继承,Wii平台的网络联机将完全对应这款游戏,不过官方还没有确认网络收费的情况,以及原PS2版后追加的任务是否会一同包含在初期版本中。

编者按:这款Wii的《G》在玩家中争议很

大,因为2代都已经推出快三年了,现在又拿出(G)来炒,厂商的意图实在难以琢磨,不过以近期Wii和CAPCOM各自的状态来推测,CAPCOM移植这款(G)的用意可能有三:1,以一款不费什么成本的冷饭做试金石探索Wii的用户群,以判断《怪物猎人3》是否真的适合在Wii上推出;2,(G)曾是奠定《怪物猎人》系列根基的一作,抢在(G)之前先用这款旧作来为新平台的新作铺路;3,CAPCOM开发(G)的资金短缺,需要冷饭来赚取奶粉钱,呼吁大家一起来鄙视CAPCOM。



据说算上有什么好东西,一代的东西



SCOOP  
日本快讯任天堂满塞, 08年日企排名第四  
东证市值总额排业界第一位

本报讯 任天堂不愧是日本游戏界的大哥大, 就算与丰田汽车这样的世界级巨头对比也能站在一起做富翁合影。在刚刚公布的08年东京证券市值总额报表上, 任天堂公司以4兆7131亿日元名列日企第四把交椅。

受今年席卷全球的金融危机影响, 日本股市下半年一直处于风浪波动之中, 各大企业都受到了不同程度的负面影响, 股价皆有所下跌, 任天堂也不例外。外, 曾一度跌幅明显, 但托全世界Wii与NDS软硬件的火爆热销, 依然保持了非常高比率的盈利状态, 4兆7131亿日元的市值让其稳居第四位。排名前三位的依次是丰田汽车(1兆1601亿日元)、NTTDOCOMO(7兆9150亿日元)、三菱UFJ(6兆5109亿日元), 而SONY集团以1兆9307亿日元位居第二十位, 在游戏业相关厂商中排名第二, 比东芝、日立要高出二十位左右。

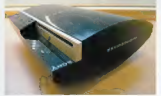


1 对于岩田聪明与宫本茂这两个铁腕来说, 他们的产品就是钞票印刷机。

HARD  
硬核资讯PS3制造成本同比下降35%,  
但亏幅仍难以达成价格平衡

本报讯 最近根据权威研究机构Supply的统计显示, SONY公司的PS3主机的制造成本在逐年下降, 对比发售之初的600.23美元, 截止2008年, 每制造一台PS3只需要花费448.73美元的钞票, 但前景依然不乐观。

PS3上市初期SCE每卖出一台PS3都要亏损近100美元, 这也是PS3销量上不去和SCE财务连年吃紧的最大原因, 众多良木健下体和这有着莫大关系。而只要是一种商品, 都会随着时间推移而缩减相关的制造成本, PS3也不例外。08年制造一台PS3只要448美元就够了, 现在PS3的399美元价位也得益于于此, 但不可忽视的是SCE仍在此有着50美元左右的亏损, 如果在08年继续降低制造成本来降价, SCE只能想办法尽量减少这个亏损的间距, 价格就不能比对手高出太多, 这将是十分困难的事情, 在目前PS3软件比较低迷的情况下, 软件很难大幅补硬件带来的亏损, 而面对消费者的零售价格却也是主机生存的重中之重, 根本无法想象, 面对已经比自己便宜很多的竞争对手, PS3在09年的前景将十分不乐观。最坏的情况下, SCE可能要尽快准备后路了。

SCOOP  
日本快讯韩国人被告侵权作品发展受阻  
KONAMI指控DJMAX抄袭

本报讯 韩国人近两年以争夺世界遗产而闻名于世界, 但各路影音作品被人告发侵权的事例也不在少数, 这回又轮到KONAMI向他们发难了, 很火爆的《DJMAX》系列再次被日本人推到了被告席上。

《DJMAX》这系列以时尚音乐节拍游戏而博得了众多年轻人的追捧, 推出了一系列各种机种的版本, 就像当年KONAMI的《狂热节拍》一样, 没错, 就是《狂热节拍》, 可也坏在这个《狂热节拍》上, KONAMI控告韩国厂商pentavision在《DJMAX》的游戏设计、操作方式、所选曲目等一系列与之相关的要素均抄袭了自社著名品牌《狂热节拍》及其他一些音乐游戏的创意、设计思路和运营方式, 包括《DJMAX》目前发售的所有系列游戏均在此被告名单上, 完全就是对此系列发起了全面进攻, 而且KONAMI此次来势在必得, KONAMI已向法院递交正式诉讼, 要求韩国pentavision公司停止一切与《DJMAX》相关的开发、销售与宣传等活动, 并向KONAMI方面支付赔偿金, 具体诉讼细节还在审查中, 由此看来KONAMI是不将《DJMAX》判死刑不罢休了。另外, KONAMI此举似乎也有看对方火暴而眼红的意见, 要不然也不会现在才告, 前几年《DJMAX》刚出来的时候KONAMI可是一点动静都没有。现在明显就是看对方发展壮大起来了, 坐不住了, 自己曾经是音乐游戏老大, 却被别人把牌子做起来, 心里不平衡很正常。



虽然韩国人不招人喜欢, 但《DJMAX》确实是好游戏。

放眼大千世界, 数遍天下好游戏

## 中国电玩榜!

《最终幻想13》不愧为神作, 游戏发售日都没定就已经祭出一堆让人留口水的东西抢玩家的钱包玩家的口水, 也让其期待度成几何数上升, 真不知道游戏发售后会是什么样子。《星海传说4》发售遥遥无期, 玩家们已经磨拳擦掌准备迎接RPG大餐, 《海潮4》又公布了几个新人物, 比街机版还有诚意, 格斗狂人们都已经等不及了吧。

- 1 PS3 / 最终幻想13 / SQUARE · ENIX / 2009年
- 2 X360 / 星海传说4 / Tir-Ace / 2009.2.19
- 3 PS3 X360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009.2.12
- 4 PS3 X360 / 生化危机5 / CAPCOM / 2009.3.5
- 5 Wii / 怪物猎人3 / CAPCOM / 2009年
- 6 NDS / 勇者斗恶龙9 / SQUARE · ENIX / 2009年
- 7 NDS / 最终幻想 时之回声 / SQUARE · ENIX / 2009.1.29
- 8 PSP / 青生夜 第三个生 / SQUARE · ENIX / 2009年
- 9 NDS / 光明力量 羽翼 / SEGA / 2009.2.19
- 10 X360 / 光环战争 / 微软 / 2009.2.2



本期终于摆脱了老任一家霸屏的面貌, 《白骑士物语》到底还是PS3级为需求的日式RPG, 即使游戏素质远低于玩家的期望, 但还是为拔头筹上周第一的宝座, 《战争》继续热卖, FF就是FF, 老任则继续喝咖啡收钱。

## TOP! 日本家用软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.12.25-2008.12.30

| 名次 | 机种  | 游戏名称       | 厂商            | 发售日        |
|----|-----|------------|---------------|------------|
| 1  | PS3 | 白骑士物语      | Level5        | 2008.12.25 |
| 2  | Wii | 动物之森Wii    | 任天堂           | 2008.11.20 |
| 3  | NDS | 星之卡比       | 任天堂           | 2008.11.6  |
| 4  | PSP | 纷争 最终幻想    | SQUARE · ENIX | 2008.12.18 |
| 5  | NDS | 我们的饭店 女生风格 | 任天堂           | 2008.10.23 |
| 6  | NDS | 口袋妖怪 白金    | Pokemon       | 2008.9.13  |
| 7  | NDS | 节奏天国G      | 任天堂           | 2008.7.31  |
| 8  | NDS | 梦幻之星ZERO   | SEGA          | 2008.12.25 |
| 9  | Wii | Wii Fit    | 任天堂           | 2008.12.1  |
| 10 | Wii | 马里奥赛车Wii   | 任天堂           | 2008.4.10  |

## TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.12.21-2008.12.27

| 名次 | 机种   | 游戏名称           | 厂商            | 发售日        |
|----|------|----------------|---------------|------------|
| 1  | Wii  | Wii Sports     | 任天堂           | 2008.11.19 |
| 2  | Wii  | 马里奥赛车Wii       | 任天堂           | 2008.4.10  |
| 3  | Wii  | Wii Fit        | 任天堂           | 2007.12.1  |
| 4  | Wii  | Wii Play       | 任天堂           | 2008.12.2  |
| 5  | NDS  | 超级马里奥          | 任天堂           | 2008.5.15  |
| 6  | X360 | 使命召唤 战火世界      | Activision    | 2008.11.11 |
| 7  | PSP  | 纷争 最终幻想        | SQUARE · ENIX | 2008.12.18 |
| 8  | NDS  | 大闹天宫           | 任天堂           | 2008.3.11  |
| 9  | X360 | 乐高印迪安纳琼斯 最初的冒险 | LucasArts     | 2008.6.3   |
| 10 | X360 | 功夫熊猫           | Activision    | 2008.6.3   |



世界范围内依然是任天堂满塞状态, 几款早已发售的长卖游戏压制了一切近期发售的新游戏, 似乎这个世界上已经是任天堂=任天堂。使命召唤5潜力不俗, 以连续几周占据销量一席之地, 也算给高清游戏争了点面子。



## 没有游戏的365天

作为一名玩家，你有没有想过一年都不玩游戏是怎样的感受么？一位来自美国、名为马太·沙菲克（Matthew Shaheek）的玩家即将实现这“壮举”，为此，他专门在网上开辟了一个名为“PAUSEd”的博客用以记录自己每天的“无游戏”生活。如今，一年之期即将完结，就让我们一起来看看这“没有游戏的365天”吧。

——首先，是什么促使你做出这个决定的？

在2007，也就是我决定“戒游”的前一年，当时我同时负责两份工作，生活非常繁忙，每周只能挤出几个小时玩游戏。尽管游戏的时间少了，但是完成工作的成就感也让我欣慰。某天晚上当我躺在床上时，突然决定暂时停止游戏生涯，我很好奇自己能够坚持多久。最终，我决定从2008年1月6日，也就是我29岁生日当天开始这个挑战，同时也算是为了好好珍惜自己二十多岁生涯的最后一年。

——在此之前你玩游戏玩得有多疯狂？也许不是最狂热狂的核心玩家，但你也绝对是相当热爱游戏的资深玩家了。自从Xbox12600开始，每台主机我都有，最新一代的家用主机中，我有360

和Wii，但还没买PS3。我曾将超过300款以上的游戏完美打通，即便是FFTA和《上古卷轴》这样投入上百个小时的游戏也不在少数，但我从没玩过魔兽世界，害得自己上瘾。可以这么说，在此之前我甚至没有尝试过离开游戏一个星期。

——那么这次“戒游”的具体要求是什么？

非常简单，从2008年1月6日开始，到2009年1月6日为止，不再玩任何游戏。为了做到这点，我给自己定了些基本目标：阅读5本书；现在实际已经看完12本；去5个新的地方旅游，学会5种新语言的词汇，建立一个博客并保持长期更新；跑一个半程马拉松。

我还有些朋友同时决定戒游一年，我们约定谁违反一次就存钱罐里放10美元，年底再将这些钱捐给慈善机构。据我所知，这些人里有三分之二都犯过戒，现在存钱罐里估计有120美元了。

——你这一年真的没玩过任何游戏吗？

没有呢，至少不是故意的。唯一次例外的是我在浏览网页时不小心点开了一个游戏网页，我一推鼠标，游戏就自动运行了。不过我马上就关了

这个网页。除此之外，即使有时候我想玩游戏想得再疯，但最后都忍住了。不过有时，特别是在停止游戏最初的那段时间，我都时常感到同一个走进一所房间，看到自己喜欢玩的游戏后马上坐下来开玩，然后开始抱怨自己暂停游戏真是“个巨大的错误”。

——你现在还喜欢玩游戏吗？还是觉得不重要呢？

事实上，虽然这一年我没有玩游戏，但差不多每天都有浏览相关网站，并且列了个“解禁”后准备玩的游戏列表，现在这个列表已经相当长了（笑）。现在我最想玩的游戏有《摇滚乐队2》、《战争机器2》、超级马里奥大乱斗、《几何战争2》、还有GTA4。

——最困难的时间是哪一段？

就是最近这段时间，越是快要完成，越忍不住想要玩游戏。08年这么多好玩的游戏还没玩，再加上想到自己这么久都没玩游戏，就愈发难以忍受。不过，我到底还是忍住了。

——这段时期最大的收获是什么？

发现我能够想到的一些事情。例如建立了“自己的博客”，最早以前我想这么做了却一直没什么实际行动，我跑完了一个半程马拉松，这很棒，甚至至



计划以后尝试写小说。现在我计划坚持一些长期目标，今年我学会的新菜式不多，所以明年也许在这方面加大力度了。和朋友一起玩游戏、让大家尝尝自己做的美食，应该感觉不错。

——你有想过再也不玩游戏了吗？

曾经一度有过这个想法，但我并不认为玩游戏就随随便便那么糟糕。只要适度游戏，那么它和其他一些兴趣爱好并无区别，当然过度就不好了。如果你把玩游戏看成是一种“应该被禁止的事情”，那么实际上，它仍然在某种程度上控制着你的生活。这是我从《南方公园》（注：美国电视剧；黑白）的道理。即使打算重新开始游戏，这十年来养成的好习惯以后我也会继续坚持下去。就写作、阅读和旅游等，同时也会享受游戏的乐趣。 □袁晓斗

## 融化日本人的心——艰难漫长的X360日本化进程

电子游戏业的堡垒是哪座？日本，最本土化的是哪座？日本，最封闭的是哪座？还是日本。这个自称日出之国的东瀛之地确实实实在在地给了游戏业以无比的辉煌。但近些年随着游戏全球化发展，北美及欧洲等地游戏产业发展迅猛起来，新周次的游戏类型与游戏理念都在相互融入各自的领域中，但反观日本，日本本土文化以外的外来产品依然难以融入其中，X360即能在全世界超越PS3两倍以上的销量，在日本地区仍然销量不大，除了审美原因，这众所周知的差异外，恐怕还有更为重要的原因，日本市场向世界开放化的进程，将是一个很值得探讨的问题。

## 双平台游戏在日本的排他现象

在日本有个其他国家都没有的现象，但凡PS3与X360双平台同时发售的游戏，PS3版总会比X360版同期销量多得多，甚至高出10倍以上，但凡有游戏相关展会提供试玩游戏，即便PS3台位排队如龙人满为患，X360台位也仍然空如也。是X360版游戏品质不够？很遗憾不可能。不只一次玩家都证明过双平台作品X360版总是比PS3版来得强，PS3版销量



论机性能要比X360强上一个档次，但用于实际游戏部分，至少在目前所表现出来的情况来看，PS3和X360基本处于同一水平线上，就算是那些号称只玩PS3才能实现的PS3独占大作实际上用X360来玩是完全没有问题的，SE和任天堂也说过，只要X11对各自主机的特性来开发游戏，PS3与X360这两台主机是不会产生什么明显表现差异的。那么，就只能归结于游戏本身之外的原因了，厂商自然要担负责任，而玩家更是逃脱不了下系，尤其是在日本这个极为特殊、保守、顽固、排外的民族群当中。

## 日本人的排外情节作祟？

日本人绝对是世界上最顽固的民族，虽然从明治维新后日本一直走的都是开放的开放型经济，但日本人骨子里

的民族情节一直深深保护着属于自己的民族文化，除了确实带来生活带来便利的东西之外，关于生活习俗、饮食文化、娱乐产品之类的所有在无形中被排斥外来的东西，甚至“人和民族是最优越民族”这种思想在众多日本人心中都根深蒂固，认为外来的都只算是低级的“一流产品”，东西再好，也没有我们日本人造的产品优秀，这就好比“只欢迎日本入内的”餐馆一样，外来产品都会受到内心抵制的情绪。而微软从大洋外一直带来的Xbox，正是成为这一现象的显著代表，日本人最先看到的不是X360的游戏，也不是X360的机能，而是

## 漫长艰巨的融化进程

泉水数不尽幸运的，08年下半年日本微软做出的系列动作确实收到较为明显的改观效果，让这位拥有泥饭碗的X360日本负责人大大松了口气，但能否看到日本，到目前为止这一举措对日本的成效还有待观察，X360版游戏仍然比PS3版销量少得多，比如《高达无双2》PS3版10万有余，X360版却只有可怜的1万份，双版本同时的时候日本人还是会

“外国人的主机”，单就这一点就打心里对其产生厌恶，更别提去掏钱买它了，这绝对是日本X360到今天还没有过百万的最大原因，而且电子游戏在日本人手里发展起来的，当然难以接受外来的东西来“玷污”这份好不容易得来的事业，如果你站在日本人的角度就不难理解了。□文/晓斗



“秋叶原街头人头攒动，看的人多买的人少，但”



# 疾风流言帖

Vol.25

现在是游戏淡季，但08年底的游戏热潮还没完全过去，主机之间的战火依然烧得那么旺盛，而且口水战似乎打得更激烈了。而反观厂商自己，员工的裁员，合并的合并，似乎日子都不怎么好过，唯一可以细想的，就是他们都在为生存和竞争力努力着。他们厂商是，主机也是，这个动荡不安的业界更是。

口黄编/周陈

50

## 小岛工作室新动作，正在开发两款新游戏

小岛秀夫肯定不是个普通的游戏工作室，他工作室的作品向来都是叫好又叫座的佳作。最近，他在一次接受采访中透露，工作室正在开发两款新游戏。这两款游戏，一个是《合金装备》的续作，另一个则是全新的作品。小岛秀夫表示，这两款游戏都将是PS3平台上的大作。他提到，这两款游戏都将是“硬核”类型的，需要玩家投入大量的时间和精力才能通关。他还提到，这两款游戏都将是“单人”类型的，玩家将扮演一个主角，在游戏中进行各种冒险。小岛秀夫表示，这两款游戏都将是“高质量”的，玩家将体验到最顶级的游戏体验。他还提到，这两款游戏都将是“创新”的，玩家将体验到前所未有的游戏体验。最后，他还提到，这两款游戏都将是“令人难忘”的，玩家将体验到最难忘的游戏体验。

80

## 经济不景气，微软也将大量裁员

微软公司最近宣布，将裁减全球约1.8万名员工。这是微软公司历史上最大规模的裁员行动。微软公司表示，这次裁员是由于全球经济不景气，公司需要减少开支以应对挑战。微软公司表示，这次裁员将不会影响公司的核心业务，也不会影响公司的长期发展。微软公司表示，这次裁员将不会影响公司的员工士气，也不会影响公司的企业文化。微软公司表示，这次裁员将不会影响公司的产品和服务，也不会影响公司的客户满意度。最后，微软公司表示，这次裁员将不会影响公司的未来，也不会影响公司的成功。

30

## TECMO和KOEI合并有可能吗?

TECMO和KOEI是日本著名的游戏开发商，两者在游戏界都有着举足轻重的地位。最近，有人猜测两者可能会合并，这引发了业界的广泛关注和讨论。TECMO和KOEI的合并，将意味着日本游戏业将出现一个新的巨头。这将对全球游戏市场产生深远的影响。然而，也有人对两者的合并表示怀疑，认为两者在文化和经营理念上存在较大差异，合并可能会面临诸多挑战。目前，TECMO和KOEI尚未对这一传闻作出回应。

20

## 技术又进步了?还是厂商在忽悠? 无需3D眼镜也能看立体影像? 信不信由你

随着技术的不断进步，立体影像技术也在不断发展。最近，一些厂商推出了无需3D眼镜就能观看立体影像的产品，这引发了消费者的广泛关注和讨论。有人认为，这种技术是真正的突破，将大大提升观影体验。也有人认为，这只是厂商的营销手段，目的是为了吸引眼球。目前，这种技术还处于试验阶段，其实际应用效果还有待进一步验证。消费者在选择购买相关产品时，应谨慎辨别，避免上当受骗。

30

## 坂口大神没有离开，他有些事情做 取消新作开发转战更新作开发

坂口博信是游戏界的一位大神，他曾经为许多知名游戏公司工作，并推出了许多经典游戏。最近，有人猜测他可能会离开现在的公司，去开发新的游戏。然而，坂口博信表示，他并没有离开，他将继续留在现在的公司，并从事一些新的项目。他还表示，他将会取消新作开发，转而从事更新作开发。坂口博信表示，他相信自己的公司，并相信自己的团队。他还表示，他将会为公司做出更大的贡献。最后，他还表示，他将会继续在游戏界发光发热。



## 09年X360还将有更多的动作 日本地区市场我们将会更加美好

日本微软娱乐部总裁表示，微软在2009年将加大对日本地区市场的投入，并推出更多的X360游戏。他还表示，微软将致力于提升日本地区的游戏体验，并让更多的玩家享受到X360带来的乐趣。他还表示，微软将与合作伙伴共同努力，推动日本地区游戏产业的发展。最后，他还表示，微软将致力于打造一个更加美好的游戏世界。



## 我是因不满工资待遇才离开SONY的 《战神3》是好玩游戏，我会为她祝福

一位前SONY员工表示，他是因为对工资待遇不满而离开SONY的。他还表示，《战神3》是一款非常好玩的游戏，他会对这款游戏表示祝福。他还表示，他将会继续关注这款游戏的发展，并希望能够看到更多的优秀作品。最后，他还表示，他将会继续在游戏界努力，并为公司做出更大的贡献。



## 《GT5》2010年前不会发售 我没有怎么考虑过制作这款游戏

《GT5》的开发者表示，这款游戏在2010年前不会发售。他还表示，他并没有怎么考虑过制作这款游戏。他还表示，他将会继续专注于其他项目，并希望能够推出更多优秀的作品。最后，他还表示，他将会继续在游戏界努力，并为公司做出更大的贡献。



## PS3主机的质量是最好的，最好的 我们不会降价，相信我没错的

SCEE总裁David Reeves表示，PS3主机的质量是最好的，最好的。他还表示，他们不会降价，并相信自己的产品是正确的。他还表示，他们将会继续提升PS3主机的性能，并推出更多优秀的游戏。最后，他还表示，他们将会继续在游戏界努力，并为公司做出更大的贡献。



电玩视点

# 刷刷刷!!现在无双就是刷刷刷!!

近两年来,经常玩家用机无双系列的玩家会发现无双开始逐渐转型,虽然以收集为主要卖点依然没变,但收集的方式却有了大的变化。由以前的特殊任务制改为随机获取制。这样虽然从某些角度来看,能延长游戏时间,但也无聊的为游戏烦添了不少无聊性。

## 没有了特殊任务,被“刷刷刷”取而代之

无双系列最大的收集卖点当然是收集武器。自从二代出现每个武将的独有武器以来,通过完成一系列特定任务来入手,已经成为诸多无双核心玩家的习惯。比如在《真·三国无双3》的时代,除了武器的等级需要通过反复入手来使得其达到最高等级以外,特殊武器和稀有道具的获取方法,常是玩家们所



↑《战国无双2》中的双龙阿修罗性能很差,就是特意让玩家来宝战。

津津乐道的话题之一。因为无双系列是一个代入感非常强的游戏,喜欢无双的玩家多多少少都是因为事先被对游戏的历史背景感兴趣,通过完成任务来获得武器,既是对整个事件有一种体验,而获得的武器则可以视为是一种奖励,而且在早期的无双中,特殊武器的入手都是限定在难度等级,这样一来成就感满足感陡然飙升。

## 从战国无双,无双不再是以前的无双

在来看看06年以后的无双作品。从《战国无双2》开始取消了道具,开始刷级战。每个武将的技能都是独立拥有的,想把全部26个人的技能刷满可是一个非常漫长的过程。相信不少玩家还对当年刷一些稀有技能的经历至今依然记忆犹新,“两刷”,“真刷”等等。而自从本作开了一个好头,KOEI就一发不可收拾。《战国无双2》刷技能,到了《高达无双》中则成了刷芯片,因为《高达无双》取消了武器和装备的设定,芯片成了游戏中唯一的收藏品。通过收集芯片来强化装备,从而获得一些强力的附加技能,这是一个不错的设定,但这个设计的前提就在于



芯片不能通用。说芯片不能通用也算合理,毕竟每台机体的构造不同,不通用的设计也能接受,那么玩家换乘其他机体就要重新来炼练熟练度的设定也就很无聊了。《高达无双》玩的是技能和芯片,驾驶员能力的微小差别到根本是无关大局。

## 《高达无双2》在进步!

这次的《高达无双2》可以说是最“高达”,充满了BANDAI作品的气息,不像《高达无双》那样就是完全COPY的《战国无双2》,首先在游戏形式上采用了情景系统,多线程的任务模式来进行,每个角色之间的任务都相互联系,相互影响,使得整个游戏都充满了人情味。刷机体部件是本作的最大收集要素,也是本作的时间杀手,无可否认,《高达无双2》对于刷机体的时间又是一个200小时以上也刷不完美的

部件系统。不过机体4级部件需要完成任务高难度任务后才能解锁的设计却很有乐趣。这些任务基本都是按照难度限定,过关后使得机体4级部件解锁,颇有当年拿特殊武器的成就感。通过两作的历程,可以看出BANDAI对“无双”的掌握程度已经炉火纯青,想必在不久的将来,BANDAI应该会另辟灶台开创自己的“无双”作品,所以希望KOEI也能多吸收BANDAI的创作精华,在TECMO合并后将无双系列再带上一个新的台阶。 □文/七调

## 无双已然成为PS3日版软件No.1

现在PS3的日版软件阵容中哪个系列的累计销量最高?不是MGS4,而是无双!真·三国无双5、真·高达无双,以30多万的销售成绩稳居销售榜的3、4名,这次的PS3版《高达无双2》首周也取得了162000套的不错成绩,而同时PS2版也卖出92000套,看来无双系列的支柱还是PS系主机。据平XBOX360版《高达无双2》2万左右销量,KOEI也能赚不少了。

电玩视点

# CAPCOM: 将炒饭进行到底!

说起来CAPCOM的炒饭冷饭已经差不多到了炉火纯青的地步了。近年来,最初被拿来炒的游戏应该是《逆转裁判》系列,随着NDS的推出,该系列重新制作1代,并且在推出系列最新作的4代前将1代和2代移植了一遍。随后在PS2上大受欢迎的《大神》在美国也推出了Wii的版本。但是移植工作不是CAPCOM或GamerCover做的,而是全开



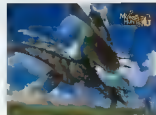
↑怪物猎人系列在日本卖得一直不错,这次移植也是意料之中的事情。发PS3版《战神》的Ready At Dawn小组1,接下来被炒的是《生化危机》,继4代再度移植,从PS系主机重新跳回任天堂主机之上,又推出了《安布罗拉代记》和直接copy自NGC的04代与1代。还有就是被炒游戏经典动作《超级街霸2》也在08年下半年推出了

PS3与Xbox360的HD版本。经过了这么多次的移植,无论CAPCOM推出什么冷饭作品,大家都不会感到奇怪了。

把以前做过的游戏重新拿出来,究竟是为了什么?说来无非是为了卖钱。一方面,以前的某些游戏玩家众多,有些游戏虽然推出时卖得一般,但是却创下口碑,现在拿出来再炒一锅金。正是时候。另一方面,Wii的机能有限,在大主机中是最不适合开发新作的,但是以前游戏的移植经验还在,把一些优秀游戏移植到这台主机上,成本又低,制作风险小,如果玩家们买账的话那么收益还很大。CAPCOM经过多次开发新作受挫之后,也爱得炒冷饭似乎更安全些。于是向华莱士Square Enix学习,将手头的老作按个移植或者重制作,炒冷饭炒来的钱快钱家用,为下面的大作争取足够的制作资金,同时还方便任天堂的Wii争取了更多传统玩家,可谓一举多得。自然也会得到老任的大力支持,尽管很多玩家对于过去的游戏不是很感兴趣,但是在这个新游戏越来越让人失望的时代,炒冷饭也是没办法的事情。不管怎么炒,只要做得味道好吃就ok了。

那么,Wii版的《怪物猎人G》将会

是一道味道可口的炒饭吗?应该说,以PS2版《怪物猎人G》的素质跟Wii现在的机能,这个游戏好好炒的话,游戏的素质还是可以保证的。游戏本身没什么问题,对玩家可能有些影响的大概就是游戏的操作方式。因为这部作品不对应双摇杆和NGC手柄,只对应Wii的经典手柄,所以只有经典手柄的玩家就必须购买一个手柄,价格虽然不能还低,但是毕竟是额外开销,有些玩家还是会觉得得不偿失的。而且这个游戏为什么不能像《生化危机0》或者《生化



机1一样,采用对应NGC手柄的操作呢?由此可见,CAPCOM在制作游戏的时候,很多时候还是不够厚道的,玩家们随时都要保持警惕呀! □文/服子

## 爆炒冷饭是CAPCOM的一贯风格

本来游戏界也是商界,利益至上是每个有生存欲望的商家必须遵守的法则。现在的商家,独出游戏可以见得少之又少,一个系列也不见得在一个平台上卖下。而“前朝”累累的CAPCOM(怪物猎人G)宣布布在Wii上制作之后,CAPCOM又在08年12月底宣布3年前的PS2版《怪物猎人G》将在09年春季移植到Wii,对应16:9画面与Wii经典手柄操作。消息传出之后,玩家们表现出不同的态度。虽然CAPCOM做类似事情已经是家常便饭,但是在《怪物猎人G》发售之前又移植到Wii,显然这不服众旧作重新发售的嫌疑。而且《怪物猎人G》系列是在PS系主机上开办的,这次做任天堂的电视游戏机也令不少喜欢这个系列的玩家对TV版多有些兴趣。如果说在Wii上制作使很多《怪物猎人G》的玩家被迫选择了Wii,那么G的移植就使这些玩家们又多了一个购买Wii的理由。



## 迟来的官方中文版:《真·三国无双 二度进化》

## 汉化专递

EXPRESS CHINESE

话说两大主机中, PSP上的官方中文游戏还是比NDS要多得多的, 虽然在民间汉化游戏数量方面, 后者比前者要多出许多。这不, 上期有《乐克乐克2》的中文版, 而现在, 《真·三国无双 二度进化》的官方中文版也即将发售。

本作中登录武将具体数量共计48名, 与《真·三国无双4》基本持平。说实话, 这个“官方中文版”的推出实在是慢得不止一半点。日文原版可是在2006年3月23日发售的, 如今都已经过去两年多的时间。这种官方速度, 还真是秉承了系列一贯的“传统”啊。之前早就已经有人发布过民间汉化版了, 大致看了一下官方中文版, 就翻译素质而言未必就有民间汉化版高。

## 《极品飞车 卧底风云》360中文版



近期360上新发售的中文游戏比较少, 这半个月来只有一款游戏, 那就是《极品飞车 卧底风云》。在本作中, 玩家不但将成为大规模追缉的目标, 同时也会成为打击犯罪的猎人。剧情中玩家将驾驶爱车, 冒险潜入无情的国际犯罪组织中, 然后瓦解他们。

话说由于受到世界经济危机的影响, EA在最近的一次大裁员中裁掉了极品飞车的制作小组给谁哪? 以此来看, 估计有段时间内我们很难看到NFS系列的最新作了, 虽然NFS系列近几代的作品表现都不佳, 不过其毕竟是一款伴随许多玩家多年的优秀赛车游戏系列, 突然就这么没了, 感觉还是挺怀念的。在系列新作前途未卜的情况下, 不妨收下这次的中文版, 多少还是有纪念意义的。

## PSP汉化游戏报道

除了官方发布的中文版《真·三国无双 二度进化》外, 近期还有四款民间汉化小组发布的PSP汉化游戏, 它们分别是《双星物语》、《深红房间地牢》、《我的暑假》和《草蜢鸣泣之时》。

《双星物语》是由CG汉化小组制作, 自游戏的PSP版本发布以来短短的14天就完成了基本99.9%的汉化工作。该汉化组由于内容力全文本汉化, 主要图片汉化 地名属于mumu格式的动作画面汉化, 故当时就少量的图片尚未汉化。

《草蜢鸣泣之时》由PSPCHINA汉化组制作, 本作是以电脑著名的FAS引擎重制冒险游戏改编的, 之前曾发售过NDS版, 汉化版的发布对于喜欢玩解密逃脱游戏的玩家可谓 大福音。我的暑假 由ACG汉化组发布, 本作的汉化虽然08年初就已经开始, 但是在后期输入文本和封包上遇到难题, 直到10月才有突破而继续。《草蜢鸣泣之时》是以PC平台有声, 该改编的游戏, 移植自原作者于1970年所创作 07B Expansion 与同人游戏制作团体黄智达共同企划制作的Windows 同名同人游戏作品, 适合喜欢解谜的玩家。

## NDS, DQ汉化爆发!

最近NDS汉化游戏数量虽然不算多, 但经常都有许多大作的汉化版推出, 例如最近半个月的龙头自然是DQ4的完美汉化版和DQ5的汉化试玩版。

DQ4的完美汉化版由NdsBBS以及Fairy联合制作与发布, 这个完美版是游戏完整汉化, 剧情对话完全导入角色 游戏存档可存档。本版 游戏对台音显示同步, 正常完美化 起各部分

拥有中文与英文两种语言 汉化版支持多种语言 内容完整, 质量更高。对DQ这样的游戏进行完美汉化, 期间付出的努力是可想而知的, 而且能够坚持对汉化质量的追求这一点, 更为难能可贵。

DQ5的汉化试玩版由NdsBBS制作与发布, 本版的版本号是0.9, 完整剧情版。目前的汉化版本已经完成50多万字, 剧情完整, 分支剧情, 隐藏剧情, 怪物系统等等都是完整的, 而还差的部分则是最后后期伙伴文本。本次发布公测版, 则是从d4q开始就想要实行的 一种汉化流程步骤 公测·修改·完美, 通过这种流程, 可以让玩家早日上作品, 而汉化小组也可以多吸收意见, 最后再达成完美。

除了上述两款龙头作品外, 世界树迷宫2 由“恶帝SeeDJ”个人发布了汉化试玩版, 便利店 大人的经营能力锻炼 也是由“奇玉”个人发布的汉化版, 90%汉化。



## 汉化小组: 完全实况

完全实况 winning11.com 成立于2000年7月, 是个专供实况足球讨论、交流的非盈利性论坛。目前注册会员达240万, 是国内最大的实况足球专业网站。完全实况下设两个实况修改小组, 其中WEGC小组主要负责TVGAME平台实况的修改, WEGC主要负责PC平台实况的修改。

实况足球的老玩家们应该对WEGC 组有比较深入的了解, 它是国内第一支涉足实况足球DIY的组。从PS时代开始每部都有作品问世。PS2时代达到顶峰, 发布了很多能让人口水流的实况足球汉化版本, 其中也包括中文版的版本, 这在国内实况足球界是独一二的, 彻底完成了实况足球的本土化。与时俱进 WEGC小组从WE2008开始涉足XBOX360版本的游戏汉化, xbox360上的we2008中文汉化版就是小组的杰作。目前we2009的xbox360真实球衣版也已经发布。

WEGC小组的重心则主要是PC平台的D Y, 于PC平台的开放性, 所以实况足球在PC上的可修改要素更多。WEGC小组从实况系列正式发布到PC平台后也持续制作他们自己的汉化作品, 从2004年的PE33(实况1)开始, 总共十多个版本之多。目前两个小组都在制作各自的最新作品。

在这里要给大家透露一个好消息 目前, 完全实况的D Y小组正在进行着一场中文版的“革命”, 以往完全实况的中文汉化版本都是英文解说版为基础汉化后的 比如有中文解说系统, 英文解说无疑是残缺的 很多地方都不尽如人意 仅仅从解说句子上来说, 1000句左右 VS 39000句左右, 这个差距还是比较大的。目前他们的听说小组已经开始了正式的翻译工作, 但是制作需要时间 毕竟这不是 一个, 数目, 一值于英语流数就数, 希望精通日语的朋友都去帮忙, 早日完成具有划时代意义的中文解说。

## 经典回顾:《放浪冒险谭》

本作最大的能力在于其深邃的系统 美丽的画面和感人至深的情节同样深深地打动每一位玩家。正是这样的高素质, 构筑了这个PS上的唯一 冒险游戏的 被冒险谭。

中文版经过完美汉化包括剧情与对白, 重要的是所有操作策略和道具, 招式名字等等, 不但如此所有的说明等等都已详细的汉化。游戏各方面的表现以当时的PS水准来说, 都可说是登峰造极, 绝对的经典之作!



本作的汉化版是两年前才发布的 虽然推荐喜欢此类游戏的玩家试试



# 死是死不了,活着更难熬,回首过去730日 运作不利的PS3险境求生

PlayStation和PlayStation 2曾经创造过 SCE 系游戏主机的两个辉煌的巅峰时刻。作为它们的后继者而登场的 PlayStation 3, 作为新一代主流主机, 虽然发售起步之后进展不如前两代主机一般顺利, 但是依旧为玩家提供了许多充满乐趣的游戏, 根据玩家的需求, 新

的硬件和服务内容也在不停推出。在这2年里, PS3在曲折中一步步一个脚印地前进着。到08年11月11日, PS3迎来了发售2周年的纪念日子。我们过去的2年中关于PS3的话题总汇在一起, 让大家对于PS3的发售轨迹有一个更直观的了解。PS3的过去和未来, 就在这里。

## 主机价格在发售前急速下调!

SCE最初公布PS3主机规格的时候, 宣布主机机构成本为59800(含税, 税后为62790)日元。这个价格比PS和PS2游戏的时候高出了20000日元。其原因和游戏本身成本过高, 因为采用了索尼斥巨资作为载体, 兼具Blue-ray Disc/DVD的播放功能, 还从硬件上向下兼容PS1/PS2, 这些因素使PS3主机的价格一路攀升, 也令不少玩家望而却步。

2006年9月22日, 在距离PS3发售不到2个月的东京电玩展上, 当时的SCE代理总裁兼社长兼CEO久多良木健进行了基调演讲, 将原先定价为62790日元(含税)的PS3主机(20GB版, 的价格下调至49980日元(含税))。在主机发售之前降价的举措便令不少人感到惊讶。考虑到PS3主机成本很高, 在此时降



价也是为了避免多数玩家因为价格因素而将PS3拒之门外。因此这次降价实际上也是合乎情理的。

PS3在发售之前降价, 表现出SCE想摆脱价格方面的不利因素, 但是降价之后的价格依旧很高。这使得很多玩家依旧觉得难以接受。另外主机的硬件成本高, 同时因为采用的技术更先进, 所以软件的开发成本也比以前高出了不少。SCE在为玩家降价的同时并没有为游戏的开发者考虑更多, 使得许多小规模的开发公司不能投入太多成本制作PS3的游戏, 这也是为什么PS3首发之后第三方软件开发不足以补充整个PS3市场, 这也是困扰PS3玩家的一个问题, 总之这些因素综合起来造成了最初的不利局面。

## 发售当天壮观的抢购场面!

因为PS3的首批出货量只有不到10万台, 所以东京都内的实体店门口从发售前一天晚上就已经聚集了大量为购买PS3而排队等候的玩家。在BicCamera有乐町店集结的1000多人展开了激烈的主机争夺战。还有从世界各地赶来抢购的玩家, 也有不少人为了在放网上高价而购买的游戏主机。久多良木先生主持销售的第一台PS3居然被一个爱赌的人打工打走, 而一些玩家购买却一机难求, 确实带有一些戏剧色彩。



没有等到当天的玩家购买的观察也有不少。但是在日本本土, 12月之后PS3的销售便呈现出疲软态势。在圣诞节期间PS3和Wi的销售额完全不成比例, 有的地方出现了Wi主机销售一空而PS3依然存货的现象。经过07、08年的努力, PS3主机的销售状况也得到了改善。

## 华丽地挑战游戏以外的功能

在游戏的模拟空间内, 让玩家亲自设计的虚拟3D角色进行互动, 这个被称为“PlayStation Home”的东西就是这样的服务。该服务在08年底已经开始在世界各地展开封测, 测试Beta版, 玩家们可以在虚拟世界的剧场(Theatre)中欣赏精彩的预告片, 以及在游戏空间(Game Space)玩各种小游戏。PS3试图为玩家建造一种全新的游戏场所。



今年9月份展开的“Life with PlayStation”服务则充分地利用了PS3强大的运算和贴图能力, 为玩家提供了不同于以往的生活形态。现在已经可以使用的“生活频道”(Life Channel)可以从宇宙中的镜头观看地球上的60多

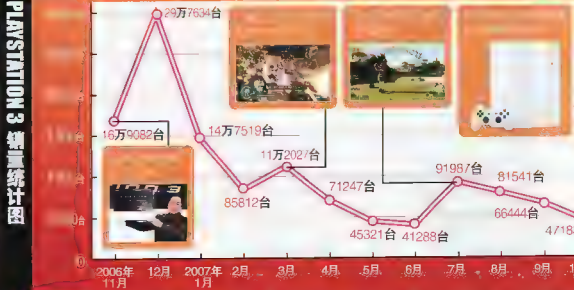
座城市的实拍情况, 也可以浏览各大城市的天气信息以及各种新闻。这种功能虽然不是PS3最先推出的, 但是充分体现了PS3作为家用娱乐终端系统的先进性, 也让很多玩家觉得PS3主机在逐渐朝着人性化的方向发展。今后还会推出更多的生活频道的内容。



久多良木健先生(SCE前社长)

## 用数字来回顾PS3的销售历程

PlayStation3在这两年里的销售情况究竟如何呢? 根据调查结果截止至2006年11月16日, 日本国内的PS3累计销售台数达到了246万9448台, 与PS2主机发售2年累计销量829万3723台的数字相比, PS3的销售节奏显得十分缓慢。右图是从PS3主机发售日开始到2006年11月中旬的每月销售量推算的折线统计图。从中我们可以看出, PS3主机最畅销的月份是发售之后1个月的2006年12月, 创下了月销量将近30万台的记录。其次就是2007年1月, 硬件销量达到23万台, 显示出圣诞促销的重要性。在其他时间PS3的销售情况比较一般。





## Cheek! 不可缺少的优秀作品

PlayStation3在发售之初因为软件数量的不足,难以激发一部分玩家的购买欲望。但是在2年后的今天,充分活用PS3主机机能的优秀游戏数量已经不少。PS3发售之后累计销量位居前5名的游戏分别是合金装备4、大众高尔夫5、真·三国无双5、高达无双、世界足球胜利十一人2008。以上统计数据来自日本出版集团Enterbrain。PS3日本销量最大的游戏是合金装备4,突破了主机销售史上软件50万的记录。基本上在PS3上销量最好的游戏,都是系列的新作。

PS3游戏的销量不能和任天堂的Wii和



NDS相比,也比不上自己同门内的掌机PSP。究其原因,主机发售之后的第一年开局的失利是很重要的原因。在确定悲愤之后,SCE重新审视自己的软件开发,终于在今年有了进展。

## Cheek! 发售后不畅的销售局面

PS3主机从机能上说不愧是现在的三大主机中最强的,但是与此同时SCE面临的一个重大问题也显得根深蒂固。因为主机机能太高,所以游戏开发的技术

成本也跟着水涨船高。很多游戏制作者在开发游戏的时候,为了充分体现主机的机能,就必须投入更多的制作经费,这对于软件商来说是一个沉重的负担。

在PS2时代,因为开发成本过高已经出现了一些公司难以支撑的情况,有些游戏更是因为无法承担开发资金而转回到PS上制作(比方说恐龙危机2),这种情况延续到PS3时代,造成的后果就是很多厂商只能做跨平台的游戏,这明显会对PS3游戏的表现造成一定的影响,也影响到玩家们对主机的购买欲望。

## Cheek! 坚固稳定的防盗版系统

PS3目前在三大主机中不但机能是最高的,而且防盗技术也是最领先的。目前还没有一台PS3主机能够被破解运行盗版PS3软件,对于SCE来说这是一件好事,而对于圈内玩家来说,水货正版软件的高昂价格也是足以使一些人望而却步。但是所谓“没有盗版就没有正版”的说法是不正确的。严格地说,一台游戏主机有没有盗版,能不能破解,除了技术的原因之外,主机本身的受欢迎程度也影响着破解者的兴趣。PSP的自制系统更新如此之快就是一个很好的例子。尽管新的PSP机型破解道路艰难,但是破解者也一直在尝试。同



样的,PS3想破解,一方面破解技术要进步,同时破解者本人也必须有意愿。尽管DA等神人也曾为之孜孜不倦地努力,但是PS3依旧还是固若金汤。所以各位PS3玩家们还是支持正版吧。

## CHECK! 在回顾之余探寻PS3的未来

回顾PS3发售以来的历程,我们可以发现,PS3在发售之初确实面临着巨大的挑战。但是,随着时间的推移,PS3凭借其强大的机能和优秀的游戏阵容,逐渐赢得了玩家的认可。未来,PS3将继续努力,为玩家带来更加精彩的游戏体验。



## CHECK! 游戏软件与服务的充实

随着PS3发售时间的推移,游戏软件和服务也在不断丰富。SCE不断推出新的游戏,以满足玩家的需求。同时,PS3还提供了各种在线服务,让玩家能够更加方便地进行游戏和交流。未来,PS3将继续努力,为玩家提供更加完善的游戏体验。



## PS3日本累计销售台数

# 246万9448台

PS3的游戏主机销量在三大主机中处于劣势,如果说Xbox360发售了一年,而Wii则是发售时间和PS3差不多的,为什么已经在两代主机争夺战中胜利的SCE却无法抵抗对手对于任天堂的进攻呢?一个重要的原因就是“玩家”。游戏机本身的功能是娱乐,玩家买这台机器必须愿意玩才行。PS3在首发的价格过高,手柄不支持震动,以及SCE官方高层对于玩家们的一些轻蔑的言论都使玩家放弃了PS3而转向选择其他主机。不过就目前的SCE在决策的时候那次失误,使PS3在发售之后一年就面临着尴尬的处境。在索尼后多良木健与Phil Harrison离职,随着平井一夫的上任,SCE的经营策略也开始发生改变。一切都向好的方向发展,Sony系主机的玩家们是有信心的。





# 两年时间用操作方式改变业界规则 任天堂创造奇迹的商业教科书

2006年12月2日发售的Wii，现在也迎来了主机发售2周年的纪念日。在这2年里，Wii以自身独特的操作方式，不但改变了游戏的厂商的创作理念，也在潜移默化中对玩家产生了影响。

任天堂的新主机Wii在开发之初使用了名为“革命”的代号。实际上，Wii的操作工具“Wii遥控器”打破了以往传统手柄的框架，确实带有革命色彩。Wii在发售之前靠Wii Sports等游戏，使玩家们摆脱了过去的习惯，让任天堂成为大家

共同游戏的场所。Wii凭借自己的魅力先后超越了PS3和Xbox360，电视游戏老大的宝座在2年来始终不曾动摇。



许多玩家都希望能拥有属于自己的Wii主机。

## 震惊业界的Wii控制器

Wii这款主机的第一次公开是在2005年E3游戏展的第一天，由任天堂的岩田聪社长进行演讲的时候展示的。岩田聪称：“对于以往游戏控制器必须使用双手的握持方式，我们进行了重新考虑。”单手握持、体感操作的Wii控制器从此问世。

Wii的革命性体现在许多方面。除了手柄的设计之外，游戏方式的改变与各种周边的推出也体现出它与与众不同的地方。Wii的操作方式有多种，除了遥控器与双握把之外，模拟经典手柄进行传统方式的街机操作也是一个十分突出的特

点。除了新的操作方式之外，以前的操作方式也能够让一些老玩家觉得新游戏不陌生。现在越来越多的Wii游戏开始对应多种操作方式，这体现出任天堂在开创新世界的时候也没有忽略已经存在的老玩家群体。对于这些人来说，全面兼容的游戏操作方式也许是他们选择这个主机的原因。

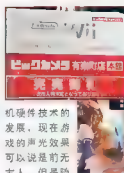
有的Wii游戏除了对应经典手柄外，还对应NGC的手柄。Wii全面兼容NGC的游戏，以前的任天堂玩家留下的老游戏都可以拿来重新玩，而主机自带的官方模拟器“Virtual Console”更把从FC到N64的众多经典游戏齐聚一堂，喜欢怀旧的老玩家对此一定甚感兴趣。

可以说，Wii改变了人们对于游戏的看法，让玩家得到了自PS后期衰退之后的第二次复兴（第一次复兴是2005年NDS带动的）。从这个意义上说，创造Wii的任天堂不愧为这个时代最伟大的游戏制造商。

## 首月100万，一年500万！

Wii在发售当天便在日本各地买到断货。发售一个月之后，Wii的销量达到了100万台，这是一个良好的开始。之后Wii的销售情况也相当稳定，在08年1月20日，主机发售1年刚过一点的时候，Wii在日本的累计销量突破了500万台，普及率大幅度超过了其他的电视游戏主机。目前Wii在日本销量已经超过700万，1000万的目标指日可待。

很多玩家选择Wii的原因是对这台主机全新的操作方式与新游戏产生的好奇心。虽然Wii的游戏画面算不上十分华丽，但是游戏本身的内涵却超越了许多其他机种。因此很多原本不是玩家的人在Wii的魅力吸引下，购买了这台主机。正所谓“十年游戏一代人”，随着游戏



一篇日报发售就要断货的Wii，深受玩家的喜爱。

机硬件技术的发展，现在游戏的声音效果可以说是前无古人，但是随着越来越多的玩家年龄的增长，不少人逐渐离开了游戏。在这种情况下，新玩家的开拓就成为十分重要的事情了，任天堂抓住的就是这一点。

## “Wii Channel”蕴含无限可能

Wii所创造的革命性的变化，不只包括游戏的操作方式。在Wii推出之后，基于该平台特色，通过网络下载内容实现的集游戏、娱乐、互动于一身的平台。



Wii Channel”就是Wii在软件方面的一个举措。除了新闻频道、天气频道等为玩家生活密切相关的频道之外，怀旧的官

方模拟机 Virtual Console 与供下载的“小游戏”WiiWare 给玩家们带来了不同的享受，同时也降低了制作成本，在最大限度上利用了资源。像今日明日幸运占卜频道”这种单纯娱乐性质的内容更加吸引女性玩家与非核心玩家，使更多Wii的购买者以玩游戏以外的理由购买这台主机。

为了保证这些频道正常运转，网络的支持自然是不可少的。任天堂从2007年开始就与日本最大的网络运营商NTT合作，作为宽带上网的“Wii FLETS光”服务，使玩家24小时将机器连接至网络，每天的生活都和Wii联系在一起。

## 让销量告诉大家这两年间的轨迹

Wii在日本本土的累计销量到2008年11月30日止，已经达到7706万3808台。这个数字已经超过了PS3、Xbox360等主机在日本销量的2倍。除了每年的圣诞游戏、财年年末、暑期旺季等销量高涨的时期之外，Wii在平时每个月的销量平均起来也有20万左右。2年来只有一月销量低于10万，它的销售状况基本上没有人能赶上。十分稳定。除了首发之外，Wii销售最好的时段是07年12月，单月销量达到了177万台，这是由Wii的发售带动的。任天堂利用开拓新玩家的方针以及吸引老玩家的策略，使Wii成为最受欢迎的电视游戏机。

## NINTENDO Wii 销量统计图





**Check!**

其中, 占据第 1 和第 2 的 Wi Sports 和 W F 运用的都是全新的游戏方式, 给玩家带来了前所未有的感受, 也代表了 W 的制作概念。这些作品的销量均在 150 万以上, 由此可见 Wi 给游戏界带来的影响有多大。

销量上不

**Check!**

五、六岁都有人在玩。



**Check!**

天竺向來

Зелда, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 266

## 专注于游戏之路的Wii



希望增加游戏主机的颜色种类

|  |  |
|--|--|
| <p>● 2007年12月10日(星期三) 12月10日</p> <p>● 2007年12月11日(星期四) 12月11日</p> <p>● 2007年12月12日(星期五) 12月12日</p> <p>● 2007年12月13日(星期六) 12月13日</p> <p>● 2007年12月14日(星期日) 12月14日</p> | <p>● 2007年12月15日(星期一) 12月15日</p> <p>● 2007年12月16日(星期二) 12月16日</p> <p>● 2007年12月17日(星期三) 12月17日</p> <p>● 2007年12月18日(星期四) 12月18日</p> <p>● 2007年12月19日(星期五) 12月19日</p> |
|--|--|



106万5000台

16-42 (a)





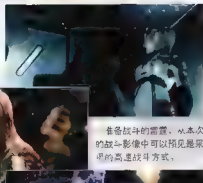
# 体验版试玩报告

## 受命运捉弄的女战士， 流露着强烈意志的眼神

这是描述女主角“雷霆”和同伴一起潜入列车场票的某一幕图片，她以华丽的动作打倒了圣府军的士兵，并救出被转移到“脉冲”的居民。她下眼睑的皮肤、嘴唇等部分的质感都制作的非常逼真。在本编看过《最终幻想13》最新的影片后，感觉豁然开朗，本次公布的图像都是以蓝光版（FF7 ACC）特典体验版内容为中心，所编辑出来的图片，这次的FF13可以说达到了前所未有的高度，绝对是神作。



“从实机图片看，和GC动画根本没有任何区别，PS3不愧是神机，好舒服好马，操作配神机”



准备战斗的雷霆，从本次的战斗影像中可以预见是家里的高压战斗方式。

“雷霆能自由控制力量来作战。”



新的梦幻之战，  
即将再一次呈现

# FINAL FANTASY XIII

本期在此公布《最终幻想13》的最新情报，其中包含了来自《最终幻想13》少年归来 COMPLETE 特典体验版中的最新图片和对战斗系统的分析，这次公布的可是实机战斗画面。本作是以“兰”和“脉冲”两个世界为舞台，描述“水晶所引导的未来世界”的作品。看看本作能真正的提上了制作日程，七曜非常开心。

□文/七曜

| 平台名称 | 最终幻想13      | 最终幻想13-2 |
|------|-------------|----------|
| 角色设定 | SQUARE ENIX | 1. 梅太王   |
| BD   | 1人          | 记忆卡容量未定  |
|      |             | 零售价      |

## 由静转动，突如其来的战斗！

雷霆的过去是所隶属于圣府军的，其麾下不只有名为“PSICOM”的舰士兵，还有各种威力强大的武器及怪物。虽然这些敌人在只身来乘的时候可以轻松有余地解决，不过如果遇到群殴就会陷入危险。数量庞大的PSICOM兵还有身边带着训练过的军用怪物，其猖狂的行为显得非常得意。雷霆无论的战斗方式或是武器装备都非常先进，她用左手手指做出类似弹指的动作，这个动作就是代表攻击的讯号。她以弹指的方式操作位于大拇指指尖的小型物体后，身体就被红如雷霆般的紫色光芒所围绕，同时获得能够操纵重力的力量。尽管雷霆可以自由地操纵重力，不过这股力量并不是常驻型的，而是只在在地面指尖上的物体时才会发动并产生效果。既然这是利用机械物体所发动的能力，那就很有可能是以军方科技所研发出来的力量。



“从她坚定的眼神中，似乎能看到过去。”

## 影像透露雷霆 脱离圣府的理由

目前虽然已经揭晓她原本是圣府军人，不过她为什么会脱离军方？这点则是还没有明朗，影像中她述说自己并不是因为解雇、冤枉的关系而脱离军方，而是自己决定要离开的。

## 法尔希和露希

所谓的法尔希，是制造了百万人所生活的世界——“兰”，它超越了人类常识的存在，按“契约”理解，大概可以视为某种“神祇”，被法尔希选中而背负使命与烙印的人就是露希，这个基本可以理解成就是“神使”或者被神赋予力量的人。就目前所获得情报来看，除了主角露希之外，之前已经公布的金发男子冰雪，还有本次露出的红色少女“露娜”都是神使。法尔希会用名为“幻视”的影像来传达使命。

## 独特的时尚造型

将孩子般的物品串在一起的饰品，添加了动物毛皮的靴子，还有富有原始风格的服饰等等，她的服装风格与雷霆等截然不同，独特的时尚。

## 雷霆以及圣府 两者各有其打算



“名为‘特殊战术师’的士官。可以从他充满威胁性的长相感受到一般士兵没有的力量。”

一告知某人，她已脱离军方的雷霆。她的用词相当简古，而且从表情上几乎看不到任何后悔。



# 精彩战斗终于拉开序幕!

## 已经进化到极形态的指令战斗!

预先储存复数指令再一口气执行

本作战斗中最大的特征,就是“可以将选好的指令存储起来再一口气执行”的系统工程。在执行指令时,角色所采取的行动会随着储存的指令种类、顺序而改变。举个例子,像执行“战斗、战斗、火焰术”时的动作就跟执行“战斗、火焰术、战斗”时不一样。当然,如果在指令当中加进“游击”的话,就能让角色施展出华丽的空中连锁。如何找出最有效率的指令组合,看来这点应该会让人玩得出此不疲。除此之外,在这次公开的画面中,可以储存的指令数量最多有3个,或许还会随着等级的提升,通过装备品能逐渐增加。所有指令都是采用消耗制。

每个指令右边所显示的数字,就是读取该指令时所需要用的消耗值。举个例子说明,在储存数量最大为3的情况下,玩家可以任意储存3个消耗值为1的指令,像“战斗”、“火焰术”等等。不过,消耗值为3的“超火焰术”1个回合只能储存1个。这个时候量有人在意的地方,就是战斗画面没有显示类似MP的数值,进化后的动态时间战斗!

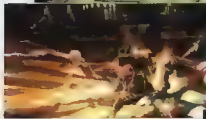
动态时间战斗(ATB系统),是可以随着时间经过累计的计量表全满时,采取行动的作战系统。该系统同时也是FF系列的代表性系统,而本作也继承了这项系统,不过也有跟以往大界系属的部分,那就是“计量表的消耗部分”可以让玩家自行控制。这点,就跟前文所述,本作是采用“预先存储指令再一口气执行”的系统。如果一次用完储存数量直接指令,计量表就会一口气耗完,不过要是这时只执行一个指令的话,就只会消耗一个指令的计量。这么一来就能够早一点轮到下一波的行动。如果能掌握好运用这个机制的话,就等于掌握了战斗的制胜关键。

上可以看到敌人的身影,而且会在接触敌人后开战;



一起来彻底探究新系统  
革新的高速式战斗是精髓!

魔物登场时出现的华丽刀锋,将敌人踏碎敌人头部



拥有连锁的奖励



在画面右上方有一条计量表,还有“CHAIN”以及“BONUS”的字样。

利用后垫步防御反击



## 冷静屠杀众多敌人的冰冷利刃 物理攻击与魔法视状况运用自如

本作在敌人的AI智能设计上也有了很大的进步,玩家在与之战斗时需要多花些心思来思考。在对上军用怪物“狂豹利爪”、PS COM兵混合部队时展现出华丽流畅剑技。在战斗中,视角、视角会随着所执行的指令顺序地切换、旋转,以充满魔力的方式来诠释充满速度感的战斗。本作中由圣府军技术力所制造出来的巨型兵器威力相当惊人。在体验版中,有使用金属物制造出来的巨型兵器,名叫“重攻击骑马那斯图”。从它底部所散发出来的数量光芒,可以推测该架兵器也会负责运送或装备物。

从之前所公开的画面来看,只能看到它施展魔法攻击的模样,不过从机体上方井然有序的机械突起,还有附在左翼旁的圆型锯齿刀刃来看,它



定会有相当丰富的攻击手段。能够以血肉之躯和这架恐怖兵器对峙的雷亚,她强大的战斗力也不是一般人所能想象到的。这次雷亚的武器可以在战斗中直接变形,随使用指令从剑变成枪,或是从枪变成剑。另外从画面来看,次攻击出现了复数的损伤数值。不知道是因为对方有设定复数部位,还是多段命中之间的关系。而且她不只是会使用武器攻击,也能由使用魔法战斗。就现在的状态来看,应该是以“右手使用武器,左手施展魔法”的形式来进行战斗”。体验版的一张图片上看见,屏幕左下方的指令栏显示,在雷亚遇到危机时也可以使用回复术。

## 新角色“香草”

这次终于公布了红发少女的名字,她叫“香草”。

目前只知道她是雷亚的同伴。

除此之外情报还一概不知的雷亚少女。在这次报道中提到了她的全名为:“歌尔巴·黛亚·香草”,身为雷亚的参谋和雷亚的秘书。根据她的说法,这些内容是他所亲眼“看见”的……和她平时楚楚可怜容貌所给人的印象相同,言行举止总是充满了活泼的朝气。在最新公开的图片里面,也可以看到她“拿着冰霜所给她的枪的插图”的场景。不过,在她开朗外表的背后,却隐藏着极为残酷的命运。她的武器设计的很奇特,从图片上看,拿在手上的东西是外形类似自树枝一样的怪武器。



# 沙尘上的 泥石兽龙 特色细节大开幕

潜伏沙漠中的巨大暴龙种。本次为大家带来了《怪物猎人3》的最新情报，以前作品中从未登场过的大型怪物——泥石龙波鲁波罗斯堂堂登场！强劲的双脚带动庞大身躯推向敌人将是十分可怕的威胁，周围被击的沙粒也会让周遭变得更加危险，这种强烈的奥义是比任何龙都大的特征。此外，新的地图“沙漠”和最具代表性的海龙、暴龙龙的关键要素，以及其系统相关新设定也在此一并公开，震撼吧！

□文/翅膀

·泥石龙平时为躲避强烈的阳光日照，会将身体整个没入泥水毛聚成的泥沼中，只露出头部的鼻孔来呼吸，是极为巧妙的伪装，旁人一眼看上去只会以为是块岩石而已。

潜伏于泥水之中  
现于转瞬间

·如果一旦惊扰了潜伏在泥沼下的泥石龙，它就会立刻浮上水面，对打扰它的不是之龙展开猛烈行动。



↑泥石龙会将身体用泥团包裹住，并含泥巴甩向敌人来攻击，如果按攻击出的泥巴击中就会像以前的雷人一样变成“泥人”而失去抵抗力。

## 兽龙种 波鲁波罗斯

砂原地带生息的巨大暴龙。与飞龙不同的没有翅膀，但脚力异常地发达，爆发力惊人。擅长运用坚硬的头部进行猛烈撞击，平时习惯潜伏在深處的泥沼下面狩猎，主要以3原生昆虫为食。



泥石龙不仅身体强壮，还拥有能发出巨大的吼声，一旦将其惹到发怒，就会发出震天动地的吼叫声，听到其声的敌人会陷入长时间不能行动的眩晕状态。

|      |      |        |        |      |    |
|------|------|--------|--------|------|----|
| 游戏语言 | 人物语言 | 动作     | CAPCOM | 价格设定 | 日期 |
| DVD  | 人数设定 | 记忆容量设定 | 难易度    |      |    |



# 砂原

这是本作继孤岛之后首次公开的第二种狩猎场景。与以前的沙漠类似但略有不同，右图可以看出因强烈的日照致使砂原远处的景色出现弯曲的视觉现象，冷饮看来是少不了了。



## 火辣的砂原地带 燥热的地狱！



\* 砂原地带偶尔还会下雨，这是相当少见的情景，不过这时似乎会有特别的怪物出现。



一砂原地带空气干燥，火辣辣的阳光射到大地上，令这里的气氛令人难以忍受。但是这里也是怪物狩猎好场所，准备才能顺利地进行。



## 沙地间水色绿洲 暗藏着杀机！

1 砂原中有少量稀少的绿洲地带，这里生长着众多绿色的植物，当然也是怪物们的乐园，除了草食类肉食性的怪物也会光顾此处歇脚饮水，上图中那奇怪的岩石柱是什么东西？是昆虫类怪物的巢穴吗？

## 君临大空之飞龙与称霸大洋之海龙

海龙是本作最具代表性的怪物，在海中和陆地上海龙都会喷射出雷电光球一样的物体攻击猎人，在海中尤其强力，被命中的话似乎会带有麻痹效果，千万不要命中。



\* 海龙在水中会在身体周围形成高压电点，对敌人实施电击攻击，借助水的导电作用而十分强力，还带有护身效果，范围很广，不过似乎可以用武器来防御住。

## 怪物也会感到累？ 捕食来恢复耐力

本作怪物行动也会消耗耐力，力大已怪物会捕食来恢复耐力，来吹制少种的耐力。



\* 怪物的与强力攻击都需要足够的耐力来支持，如果耐力过少就不能使用某些特定的招数，威胁会小很多，比如如果把天空中的焰火龙打翻在地，它的耐力值会减少到非常低的状态，这时上去打猎就很安全。

## CHECK 狩猎之外的必修课 挖矿捕虫登山一个不少

《怪物猎人》的一大魅力就是真实自然的猎人生活，不仅只有和怪物打杀那么简单，平时所做的一些看似平凡的小事也非常真实，非常形象地反映了猎人的生活，本作新作当然也继承这一点并做出了更多改良，比如可以挖矿的地方会出现一个“小”的提示标，可以登山的地方会出现一个“山”的提示标，像体感的设置，这些提示标都是为了让猎人更加容易地完成，简单实用。



## 按A键完成 便捷的操作！







## 由玩家们投票选出人气角色 三名“新人物”登场

游戏制作人小野义德表示, Capcom 之前在游戏中所做的关于“豪鬼在街头街霸4中见到谁”的调查结果显示, 豪鬼成为玩家们最希望在家用机上见到的角色。同时加入的还有意大利美女忍者暗杀拳术的武僧元。



又表示, 制作团队从系列中全力挖掘有潜力的角色, 以高水准的格斗动作来回应玩家们。



1 “和农杀贼”是嘉米非常常用的一组空中必杀技, 对于擅长地上战的嘉米来说, 这一招可以帮助她对付大多数敌人的空中攻击。



1 掌握好出招时机的话, 不但可以打消对手的攻势, 还能趁势绝地反击。

## 与影子部队头脑再对决

# 英国女特工嘉米展示绚烂无比腿技!

作为英国女特工的嘉米, 凭借她极好的身材和厚实的腿法在街霸中有着很高的人气。这次的街霸4中各招式在性能上也有所强化。

加农杀贼: 能够将对手的地上攻击予以破防, 然后进行反击的技巧。青莲凤蝶: 在低空状态下进行连击的技巧。根据输入, 重键的不同输入会产生移动速度和距离的变化。加农杀贼: 指令输入后, 会从斜下方快速下落的技巧。根据轻重输入的不同而产生下落角度的变化。青莲凤蝶: 身体弹跳可以回避对手的低位攻击。根据轻重输入的不同, 产生落地速度不同的距离变化。自由爆杀组合: 输入指令后, 根据输入的按键组合生出3种不同的后援技巧。螺旋鹰撞冲: 技能槽满后可使用的技巧。多段打击的高速连打然后在最后使出加农杀贼的组合技。回旋鹰撞冲: 在体力槽低于一半以下时可以使用技巧。前段部分和螺旋鹰撞冲一样。后段部分是击飞对手在空中抓住后摔落在地的技巧。 □文/北斗



## 来自红贝雷帽的挑战



本作预计09年2月12日推出亚版游戏, 亚版使用双封面设计。玩家可以自行选择封面图案或选择与有韵的战斗封面。EA表示, 他们会让消费者以最低价格购买游戏, 同时也持续为所有玩家向日本CAPCOM争取预购特典的DVD, 亚版建议售价为1990元台币, 约合人民币不到400元。

## 《街霸4》亚版由EA代理发行, 两种游戏封面供玩家选择



1 回旋鹰撞冲由前段部分和螺旋鹰撞冲一样, 可以和螺旋鹰撞冲用来应对相同的情况。



速度与攻击兼备  
招将黑暗彻底埋葬

## 嘉米 Cammy

嘉米于《超级街头霸王》中初次登场, 曾经是豪鬼警察维加(Vega)旗下邪恶组织“影子”组织的强化士兵, 在场景外中失去记忆并被美国情报部特种部队所救后成为该部队队员。



# アナザーコード:R™

## 記憶の扉

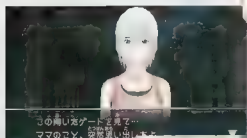
2007年8月25日

“アナザークード”

### 主人公

### 阿修雷·米兹登·罗宾兹

3岁时被卷入了某个事故，而失去了双亲，身世不幸的少女，但在前作中得知了自己的父亲理查德还活着，并与其再次相会。本作中已经是一名16岁的女子高中生了，收到了父亲的信函，而前往某处去探访。



当来到这片土地  
与母亲的记忆  
逐渐得以苏醒……

——这是主人公脑海中的模糊记忆，是母亲吗？

### 母亲死亡的真相？

阿修雷的母亲在他3岁时，某一天家中突然发生了某个事件，而在这个事件中阿修雷的母亲不幸死亡，而阿修雷当时也在场，但因为强烈过度的刺激，而丧失了与当时有关的记忆。在来到父亲邀请自己前来的地点后，自己心中关于母亲的记忆逐渐得以苏醒，有关母亲的一点一滴碎片一样浮现于脑海。阿修雷因此决定为了寻找母亲死亡的真相，开始了自己的行动。

真相会如约大白吗？

父亲邀请自己来的地方是个美丽的地方，但在这里却浮现出了许多关于母亲的记忆。为了将这一切全部记起，阿修雷开始了对各地的探索。



！在这场景中有着各种各样可以探索的地点，存在着与真相息息相关的重要线索。

！这间破旧的，小屋有些神秘，谁会居住在这里呢？

### 运用各式器材找出隐藏线索

！封闭的仓库中怎么会有人影？到底是怎么进去的呢？值得仔细调查一番。



！从父亲那里传来的水，原封不动地放在了大瓮。

本作是NDS游戏《异色代码双记忆》的续篇，本作故事发生在前作两年以后。某一天主人公阿修雷收到了 一封来自父亲理查德的邀请函，邀请他去某个地方和他见面，而来到邀请信上的地点后在那里母亲死亡的记忆开始复苏，阿修雷决定重新开始探究当初母亲死亡的真相。

日文/通顺

### 关于前作《双重记忆》

前作《异色代码 双重记忆》是2005年任天堂发售的NDS解谜游戏。运用触控笔解开一个又一个谜题是其最具有特色的地方，在前作中13岁的阿修雷为了寻见到本应已死去的父亲理查德而只身前往孤岛探险，在那里见到了一名面貌化的少年，并帮助寻找他死亡真相。

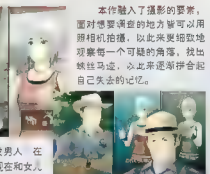
## 在幽静的湖畔寻找记忆 重现心中忘却的事实



阿修雷的父亲理查德（下图黄发男人）在前作中得知并没有在13年前死亡，现在和女儿分开单独生活，对和已经长大的女儿相处感到苦恼，似乎有意向阿修雷说明事件的真相。



### 父亲的邀请函……



父亲的真正意图是……

丹·马克斯威尔，是守护湖畔一带安全的森林警备队员，在阿修雷遇到困难时伸出了援手，并对她提供帮助。



©2009 Nintendo, LTD. All Rights Reserved. ©2009 Capcom, LTD. All Rights Reserved.



游戏  
铁板阵

## 点评家

《高达无双2》是继《高达无双》之后，BANDAI在无双系列中推出的第二款作品。这款游戏在玩法上延续了前作的无双模式，但在剧情和角色设定上进行了大幅度的扩展。游戏中的角色设定非常详细，玩家可以通过不同的任务解锁不同的角色。游戏的画面表现也非常出色，尤其是在战斗场景中，角色的动作流畅，特效华丽。游戏的音乐也非常动听，为游戏增添了不少乐趣。总的来说，《高达无双2》是一款非常值得一玩的游戏，无论是高达迷还是无双系列的粉丝，都能在游戏中找到乐趣。

业界之颠·观游戏风云·赏百家争鸣！  
传业界神话·享游戏愉悦·协百家之妙！

## 高达无双2



■BANDAI  
■动作  
■日版 ■BD/DVD  
■全年龄 ■1-2人



一定要买这款《高达无双2》，本作可以说，在游戏进行模式上基本脱离了传统的无双作品，可以说是一部更接近BANDAI风格的作品。本作最大的卖点是任务模式，并是“味的进行”角色的故事就可以出现其全部任务，驾驶王牌机需要先拿执照，杂牌机则要刷齐部件，玩家就算打上200个小时也很难刷完美。 By 七曜

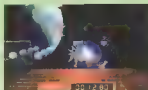


很久很久没有玩过这么棒的无双作品了！能玩到如此有诚意的《高达无双2》简直让我泪流满面啊。这次的任务系统丰富多彩，让人玩起来意犹未尽。很多任务都是根据和其他角色互动提升好感度后才会出现，这个设计很有意思，增强了各个角色之间的互动性，我最满意的一点是新增的高达机体上手都很容易。 By 能量块



本作再次验证了“二代都高”这个游戏界不成文的规律，这款《高达无双》的第二作无论是在画面上还是音乐音效上都达到了次世代机的真正水准，光影特效十分炫目，动作打击感也在前作的基础上更进一步，以前无双作品中那种软绵绵的感觉好了很多，新增的大多数BOSS战是一次变革，只是细节还需加强。 By 超陆

## 一起来拍打



■SEGA  
■其他  
■日版 ■DVD  
■全年龄 ■2人



中裕司独力开发的全新作，完全是按照Wii体感操作开发的路数继续延伸而来，小游戏集合，卖点在操作，玩家玩起来非常轻松，任何人都可以玩。尽管这样的游戏确实很受欢迎，但小游戏却是游戏的致命伤，作为一款需要不停打的游戏，玩家对游戏的好感度方面取决于玩家打什么关卡，而且游戏节奏快会过去。 By 七曜



创意这东西的确不能复制，本作的确缺乏玩法创新，但好在长久保持乐趣。游戏中多个小游戏玩法都很好掌握，对玩家的游戏水平要求不高，几个主力游戏的难度都还适中，但玩久了会觉得无聊。本作更像是一款试玩性质的游戏，比如两个节奏游戏，游戏不用玩就知道出自哪里。 By 能量块



“太让人讨厌的变种”，这款游戏可以根据这款游戏的全部，把Wii遥控棒放在桌子上，轻轻敲打桌子就可以完成屏幕上的一串音符，让人快速向前奔跑，绝对是创意十足，不过这种创意似乎只是重复动作的一种变种，或者说只突出了震动功能而抛弃了其他一切东西，虽然中裕司说不需要手柄来玩，但实际上还是需要。 By 超陆

## 白骑士物语



■LEVEL5  
■角色扮演  
■日版 ■BD/DVD  
■12岁以上 ■1人



本作的夸张感和BOSS级敌人的魄力都很好，可以制作出自己独特的连续攻击，也能在AC上打工夫进行变身，享受到一边听音乐一边战斗的乐趣。如果连接上网络，马上就可以使用日记与邮件功能，所以应该也很容易进行交流。战斗系统很简单这点也很不错，能够轻松地进行武器合成与强化这点很不错。 By 七曜



正是期望越大，失望越大，虽然游戏的素质并没有达到LEVEL5的水准之下，但作为PS3平台诚意之作，白骑士与地位颇不符。游戏作为RPG加入了不少新要素，但游戏对玩家深入挖掘的要素和系统的丰富程度不够，游戏画面有进步，不过世代化程度，游戏更像是开了个玩笑，但未能超越下去。 By 能量块



这款游戏真向“白骑士物语”这个名字，游戏画面从第一眼就给人一种感觉不像是PS3游戏具有的水准，与之前厂商宣传的水平相去甚远，作为一款RPG，战斗部分并没有多少可以值得称道的地方，当然比较流畅，但是难度过低基本不需要什么思考，路过过就可以赢得战斗胜利，战斗过程有昏昏欲睡的感。 By 超陆

## NGBA 独立的游戏评测



12月18日

幻想水浒传  
黄道十二宫

■KONAMI  
■角色扮演  
■日文 ■卡带  
■全年龄 ■1人



幻想系列个人最喜欢的还是二代，之后的作品总感觉有点江河日下，没想到这次的NDS版实质却不逊色。首先就是其超大的容量，而且开头的头头动画也很有诚意。系统方面，相较于前作简化了不少，相信这也是为了照顾掌机玩家吧。108星齐聚仍然是最大目标，分队式的探索和战斗系统也健在，各角色的剧情是本系列的亮点。 By 北斗

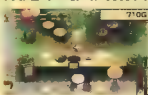


可能是NDS的经典原创作品太多了，这次的《幻想水浒传》似乎仅凭原创新作就应该多加一分。本作依然采用4人团队的战斗模式，而特定角色组成团队参加战斗会出现协力攻击的系统也依旧健在。在新种族方面，本作中有生活在浮游城市中的“波巴斯族”登场。但是受机能限制，本作的村庄内的移动被切割成了几个部分，入设也不错。 By 小希



《幻想水浒传》系列作品的最大卖点都是有108名己方角色登场。本作当然也不例外。这次描写的是被命运指引，分散在世界各地的个性丰富的108名角色随着故事的发展逐步汇集在一起，共同抗击敌军。这次采用4人团队的战斗模式，随着游戏的进行可选择的角色不断增加。另外就是系列传统的特殊头系角色放在一起也能使用协力攻击。 By 七囍

12月18日

牧场物语  
欢迎来到风之集会

■MMV  
■模拟游戏  
■日文 ■卡带  
■全年龄 ■1-2人



或许是因为掌机的便携性，因此一直觉得牧场物语还是在掌上玩得更有感觉。之前的几款作品，虽然素质一直都不错，不过感觉玩得越来越累，本来应该是个休闲游戏，可你玩起来却不得不整日忙于“劳作”。这次的“风之集会”在这方面有明显的改进，终于可以在游戏里做个“懒人”了，单这一点，已然非常不错。 By 北斗



喜欢这个系列的人实在不少，但本作大同小异的设定可能让人觉得有些厌烦。NDS似乎有化腐朽为神奇的作用，《牧场物语》系列在这个平台上终于可以重放光彩了。本作最大的改编是取消了出货，玩家必须亲自将产品送到市集的店销售。游戏还支持最多4人的联机模式，让玩家能对朋友的牧场访客，使用游戏中的聊天室与朋友闲聊。By 小希



不错啊，感觉这次终于回归休闲了。种植系统回归了，不再是“闪闪发光的太阳”那样繁复的日照系统。本作没有卖自己的动物，没有矿场，没有温泉，没有大胸学姐，没有肌肉男朋友，没有以前的完美料理。看上去“简化”了许多，实际上乐趣并没有减少多少，虽然对于收集狂来说有些遗憾，不过个人更喜欢这种牧场。By 狼子

12月23日

梦幻之星  
ZERO

■SEGA  
■角色扮演  
■日文 ■卡带  
■全年龄 ■1-4人



这次的梦幻之星ZERO整体风格回归了初代的感觉，甚至连许多音乐都与初代的相似，真是让人相当感动。作为一款NDS游戏，流程长度让人满意，画面虽不是特别出彩，却也中规中矩。游戏中的敌人全都是新的，特别是在多人联机方面，竟然能够做到没有延迟，这点相当难能可贵。唯一的缺点就是视角方面不够体贴。 By 北斗



《梦幻之星ZERO》是继承了《梦幻之星Online》系列世界观设定的全新作品，其中收录的单人游玩的故事模式与多人游玩的联机模式，让这款游戏无论是单人游玩，或者多人联机都充满了乐趣。这其中最出色的当然是多人联机，最多4名玩家可以一同对抗众多强大的怪物，取得丰富的武器与道具。联机中还可以手写字与图形来进行沟通。 By 小希



本作确实不及《ZERO》这个名头，游戏画面一下子回到了SS时代，初上手让人很不适应，而且本作的视角问题真的很有问题，尤其是那些转来转去跑圈子的敌人让视角恶劣到让人头晕。不过游戏的系统还算不错，玛古培养非常有研究价值，打击手感也很好，群战时相当爽快，联机模式是亮点，有时会有敌人不同步的现象。 By 麒麟

12月23日

## 绿野仙踪



■D3 PUBLISHER  
■角色扮演  
■日文 ■卡带  
■全年龄 ■1人



改编自著名的童话，就冲着这个题材就值得一玩。片头曲的感觉很不错，可惜没有专门的动画。本作的移动系统比较有特色，玩家需要用触控笔划动下屏的绿线来控制桃乐丝的前进，连续划动的话还能跑起来，急停的动作也做的不错。战斗采用了传统的回合制战斗，玩家需要一次制定4回合之内的行动，地图上还能给金币和宝箱。 By 北斗



从名字就可以看出，这个游戏就是以著名童话为题材改编而成的幻想RPG。本作由曾经开发《狂野历险》的Media Vision负责制作，所以在素质上还算有些保障。毫无疑问，我们在游戏中操作主角桃乐丝在3D构成的魔法国度里展开冒险。游戏进行方式方为过关，内容比较简单，而且本作只需触控笔就可完成所有的游戏操作。 By 小希



小时候就很熟的童话，现在看来，这还真是个成人童话啊。本作的操作比较独特，用绿色的圆珠笔来控制桃乐丝，比较有意思的就是跑动时引入了惯性系统，连续快速跑动速度会变得很快，而且跑动过程中还可以拾路上的金币，变身成“索尼克”了。预设的战斗系统使得游戏中加入了一定的战略性，第一次存档前流程太长了些。 By 狼子

12月18-19日 12月20-21日 12月22-23日 12月24-25日 12月26-27日 12月28-29日 12月30-31日







# 开发者的梦

## ~ 测试员——保障游戏品质的最后一道关卡 ~

上期为大家介绍了关于游戏工作室的一些基本内容，本期我们不妨一起来了解一下关于“游戏测试员”这个职位的作用。相信有许多玩家朋友都对这个职位非常感兴趣吧，能够整天玩游戏，岂不美哉？不过实际上，游戏测试员可不是这么容易当的哦。为什么？且听我道来。

在游戏开发团队当中，测试员可能不是不少玩家很感兴趣的职位之一，闲聊之余大概没有投出简历跃跃欲试的人存在。作为在游戏公司内部占据了相当的数量比例（据称SQUARE ENIX拥有相当一支长期保持充足500人规模的大型测试员队伍），并且同时也是进入游戏门槛最低的一道门槛，测试员这个特定的职位被赋予了特殊的意义。测试对于游戏本身来说，虽然不一定可以以品质朝着好的方向上延伸，但起码能够

确保不会往更糟糕的地步上靠拢。正因为如此，许多游戏公司通常不会把测试人员简单地叫做Tester，而是亲切地称呼他们为QA（Quality Assurance，品质管理！）。

就游戏开发流程来说，测试人员一般会在中后期不断地补充进开发团队（当然其它岗位也可能会有人员补充的需求，只是测试人员在数量上的增加尤为明显），成为实际感受游戏品质并提出用户反馈信息最直接的中间力量。用通俗一点的话来说就是，测试这项工作不仅要求测试员会玩不同类型的各种游戏，想法设法找出游戏聚存着的bug或别的问题。更重要的是，测试员能够在测试游戏的过程中，根据自己对作品本身的理解和实际游玩的感受，以更贴近玩家的角度提出改善游戏品质的反馈意见。

需要说明一点的是，测试这项工作



“玩游戏玩到吐”也是一种境界。

环节虽然在制作游戏的全过程中都有客观方面的需求，然而测试员这个职位却并非是从一开始就设置成由专人负责的模式。因为早期软件开发的环境非常简陋，大抵上类似于工业革命前期那种，粗犷型手工坊的性质，仅配备有最基础的程序和美工成员，以致就连音乐部分也很难寻觅得到帮手。人力资源的极度匮乏迫使这些开拓者们往往要身兼数职，美术撰写剧本、程序负责企划等等都是家常便饭的事情，而对于技术含量相对较低的测试工作，则是由整体的开发组员共同担当，测试员的雏形在那时便已经跃然纸上。直到现在，每年还是有不少维持着这种观模的爱好者团体，利用业余时间制作出数量惊人的同人游戏，日本国内自发形成且成长不衰的ACG市场就是最具代表性的有力佐证。

不过，倘若因此便过分看轻测试环节的活，将很有可能引起无法收拾的结局。常言说美玉至宝皆到全球的“磨

达和冲霄”（Atari Shock）给从业者敲响警钟。正是由于游戏公司内部普遍不够重视测试工作的必要性，纷纷忽视掉这不利合格验收标准的半成品想趁机争夺市场占有率。殊不知这被埋藏在货架上外包装光彩照人背地里粗制滥造的商品，跟消费者心理承受底线直接碰撞产生难以愈合的裂痕。时间有关游戏的负面报道呈铺天盖地的态势涌进街头巷尾的报亭和每家每户的电视机当中，人们的抵触情绪进一步膨胀最终导致了整个产业链的全面崩盘。虽然认识到这不利因素的任天堂在汲取教训的同时，暗下决心绝不重犯



“富卡尼大师当年也是游戏测试员。”

费任何代价对发行游戏的品质进行严格控制与把关，方才能重振起日渐自食其果的覆辙。另外，从测试团队里挖掘出来的精英份子——后来被誉为“马里奥之父”的宫本茂本人，也就是在那个时候为事业上的厚积薄发奠定了扎实的功底。

# TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.024

## CHECK1

### 小岛秀夫秘密开发FPS新作？

根据来自业内匿名渠道的消息，小岛秀夫这段时间以来接近拜访了几家知名的欧美游戏工作室，据说是为了获取更多有关FPS游戏开发的经验。

一位据称是Infinity Ward员工的内部人士放出了关于小岛秀夫与小岛秀夫的合影，并透露小岛工作室目前正接手一个FPS类游戏的开发项目。而小岛此次拜访（使命召唤4）开发小组的主要意图就是为了获取《使命召唤4》E3M

和UP也透露，小岛秀夫此次并非只造访了Infinity Ward，她接下来还将造访欧陆（承载地带2）的开发商Guerrilla Games（《杀出重围》）的开发者Treyarch公司。

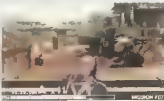
（使命召唤4 战火世界）的开发团队。从以上种种迹象来看，小岛秀夫极有可能正准备开发一款FPS类型的全新作品，那么这款游戏会不会是MGS9呢？个人以为可能性并不大。记得小岛秀夫曾经在TGS2008上透露，2009年的东京游戏展将是世界新作品的舞台。尽管按照现在的情形来看，小岛秀夫担任MGS的监督已经没有什么疑问了，但在TGS08那时就说过类似话，有确定，其本人能在当时就说出上述话，那么很明显，这款“新作”肯定是在此之前就已经策划有一定时间了。另外，根据MGS系列以往的惯例，该系列的发表往往都在前作发售的数年之后，4代是今年发售的，明年公布5代的可能性极大。

其实，岛在MGS4中就已经加入了第一人称视角，看来本作是肯定准备制作一款FPS类游戏了。

## CHECK1 MGS向iPhone进军

之前在小岛的个人博客里，曾经公布了一张带一个正写的“i”和一个倒写的“l”组成的图片，并在下面标注这是一款MGS新作“A NEXT METAL GEAR IS...”。如今这款新作终于判明，游戏平台为IPHONE和IPOD TOUCH的（MGS TOUCH）。根据目前所看到的相当有限的资料显示，该游戏是基于MGS4的故事和人物而设定的，并且一切操作都通过触摸屏完成，游戏预定于2009年春季推出发售。

KONAMI方面表示，该游戏中初期会有8个关卡可以使用，并且会在将来有更多的新章节加入其中，应该也是通过下载方式。MGS的FANS们也会把在游戏中赚取的点数用来解锁MGS系列的新图片和新壁纸。



## CHECK1 《小小大星球》MGS专用包

PS3上的创意游戏《小小大星球》在发售前就曾公布能够在游戏中出



↑MGS系列众多著名角色拜访《小小大星球》，专门的关卡也将提供下载。现MGS中的老年斯内克以及FF7中的萨菲罗斯等其他厂商著名角色，如今本作的MGS专用礼包已经公布。

索尼宣布，其将在圣诞节放出与MGS系列合作的一系列追加下载内容，本次所发表的追加下载内容包括收录《合金装备》系列登场角色服装的《合金装备服装包》，以及收录了5个游戏改编成关卡卡与各种零件的《合金装备关卡包》两款。

《合金装备服装包》将收录《合金装备4》中登场的老年斯内克（Old Snake）、梅莉尔（Meryl）、雷登（Raiden）与尖刺螳螂（Scream Mantis）等角色的服装。当玩家所操作的相组娃娃装备该服装后，就可以使用右摇杆来瞄准，R1键来发射5颗子弹的子弹，让原本只能跑跳的相组娃娃增添新的行动，体验全部的乐趣。

合金装备服装包 定价600日元，服装也可个别下载，每套700日元。合金装备关卡包 定价800日元。



# 名城武艺帖

## 第二十一回 次世代的褒美

任天堂推出的乙S让我感到十分的惊奇，这样一部革命性的掌机也许才是业界发展的未来所在。因为他增加的不是“量”，而是更吸引人的其他东西。

### 对NDS触摸的感受

今天真是个好日子，任天堂的NDS掌机终于发售了，我还看到了很热闹的首发庆祝活动，宇多田光小姐的歌声真的很好听，不过我似乎感觉和任天堂的游戏有些格格不入，真的，我对NDS的感觉，它无论从商品特性方面还是厂商宣传手法方面来说，都要偏向于“玩具”这个概念一些，总体给人的印象是会比较低龄向。

我似乎说了很多很片面的看法，不过不要误会，我并不是说NDS不好，NDS更多的是一种纯粹娱乐的，不带任何修饰的快乐，这确实很奇妙，不过我还是想起了宇多田光小姐，她的美丽如果能融入到NDS当中就是完美了（笑）。对于NDS来说，“回归原始的快乐”让习惯了高清晰度的现代人一下子感受到了犹如童年的玩具，那种感动是无法抗拒的，“将游戏机作为玩具来发展”这个理念似乎就是当年任天堂坚持的路线，不可否认这是对的，也许这才是游戏机应该走的路吧。

NDS的表现超出我的想象，他想要向玩家们表达的东西我很感兴趣，不过游戏作为游戏业界从业人员的业，我仍然是期待更高阶次的次世代主机，NDS之后，

PSP、Xbox360、PS3都依次发售，游戏业朝着良好的方向发展着，我充满期待。

但是NDS还是给了我很大惊喜，双屏幕和触控笔这么一个东西居然能给人带来这么大的乐趣，真的是以前从未有过的游戏体验，我身边的人在玩的时候经常会发出“啊，这是什么”“哦，天，太有意思了”“啊，如此这样的操作，让人不禁会过去一看究竟，这真让人神奇了，能把触控双屏二合一理念如此完美地融入至游戏中，这绝对是游戏机的革命啊，我不得不佩服，看来对NDS大加赞扬褒美的人又要多几个了（笑）。

### “量”能推动业界的进步吗？

那么NDS吸引人的要素是什么呢？如果说它的双屏幕与触控笔这两个最突出的要素是一种进步的话，次世代机可以推出的附加要素就是如此，那么我提出一个“量”的概念，NDS带来的进步也与这个“量”有关，关于“量”其实很好理解吧，假设有“量”飞跃性增加的话，那么“量”会带来次世代机的进步，但实际上有什么变化呢？游戏手段上可以提供出来，褒美的东西吗？如果仔细想一想一下确实会得出这样的结论。

我可以提出一个设想，大家想象一下如果一提到新世代主机，首先脑海中浮现期望的东西是什么？估计大多数人都会联想到更加优秀的游戏性，更加绚丽的画面，更上一层楼的画面，



高解力度”等等这些东西，嗯，的确会认为这是这样的游戏市场。之是想到的是什么呢？这个“量”是什么呢？似乎没有啊，确实想不起来了，新世代游戏就应强化表现这些东西，这就是所谓的“量”的增加，把以前的东西继续往上堆，增加他的“量”，众所周知是这样的。

但是但是，实际情况却不是这样的，NDS并没有刻意去增加这个“量”，他们只是动用了他们的智慧让这台掌机变得更好玩，从“量”以外的角度来吸引你，征服你，让你欲罢不能，让你对其他东西失去兴趣，这就是NDS的成功，任天堂的开发人员的智慧与努力是必须要去肯定的。

说了这么多，其实我个人对次世代的褒美，并不是硬件而是软件，任天堂有好多好的软件让我着迷，而且我还不怕小，遇到一些细小的麻烦事情，那还是取自己的工作相关，我也会有意地回避它，还请各位多多体谅了。

# BOSS档案!

揭秘终焉的名将，解读战士的生涯——魔天降魔No.02

本期BOSS档案，我们为大家介绍的是《魔天降魔No.02》中的主角——尤姆雷斯。他是一位拥有强大实力的战士，也是本作中最具魅力的角色之一。

## 伟大的大召唤师——尤姆雷斯

尤姆雷斯是一位拥有强大实力的战士，也是本作中最具魅力的角色之一。他不仅拥有强大的战斗力，还拥有着一颗正义的心。他的故事充满了传奇色彩，让人为之动容。



根据官方推出的“魔天降魔”系列，由原班人马，再现原作风采。

## 尤姆雷斯与超越一切

尤姆雷斯是一位拥有强大实力的战士，也是本作中最具魅力的角色之一。他的故事充满了传奇色彩，让人为之动容。



尤姆雷斯是一位拥有强大实力的战士，也是本作中最具魅力的角色之一。他的故事充满了传奇色彩，让人为之动容。







本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闻家收，100011



# 电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改进，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

寄回调查表时请附照片

姓名  
性别  
年龄  
职业  
电话  
QQ  
外号  
邮编

联系地址

E-mail

请填写准确详细的地址及联系方式，以便我们与您取得联系。中国通信地址：北京军区空分部陆信信箱 电软部 收 邮编 100011

## 本期您认为调查表

1、您对本期杂志的总体评价

封面 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看  
整体效果 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看

2、杂志内容您认为先看书还是先玩游戏 还是不看书也不玩游戏

☐ 先看书看完后再玩游戏 ☐ 先玩游戏看完后再看书  
☐ 只看书不看游戏 ☐ 只看游戏不看书

3、本期您最喜欢的三篇文章或栏目是

- 1
  - 2
  - 3
- 4、您觉得本期游戏攻略的数量是多还是少  
☐ 太多了，不需要这么多 ☐ 太少了，应该在再增加
- 5、本期“周末将战”哪位编辑的回答您最满意？  
☐ 七曜 ☐ 北斗 ☐ 瓶子 ☐ 风帆 ☐ 圈圈

给全体小编出难题吧！我们将选择其作为下期烤场的话题，并有礼品赠送：

- 1
  - 2
- 6、给阅者的留言请写在下面，地方不够请用信纸



请填写回函卡，就有机会有“原班人马”美国大联盟球鞋“（金熊）。名单下期公布，感谢《电软》杂志友情提供。

## CHECK! 恶的用心棒

## 这年头缺少的就是性格

●最近在想一个问题，为什么许多人现在都找不到自己喜欢的好玩的游戏，为此思考很久，不得其解，只惟出许多人存在从众心理，看别人说好自己也就说好，结果玩完了却发现不适合自己，所以开始抱怨不好玩，归其根本只恨自己没有认清真正适合自己的游戏是啥。比如本人就很不喜欢什么《DQ》，一点也不喜欢（一服别打我……）而FF也是因为内西斯才有点兴趣，本人一直比较喜欢《3D动作游戏》系列，虽然在RPG界没有FF、DQ出名，但就是喜欢！回到主题，谁说《牧场物语》只适合女生？谁说啥？游戏只适合男生？只要自己喜欢就行，干嘛听别人怎么说？游戏是自己的，要自己去感受，所谓评论只是参考，或者什么都不提。记住是你自己玩游戏，不要让别人去左右自己的感觉。

唔，有点激动，怎么说呢，总发现现在游戏市场有点不景气，中国国内的游菜市场那么混乱，水货翻新销售不行，欧美游戏又正在逐渐占主导，不知日式或RPG发展空间还剩多少，总之感觉都乱了。除了无奈，也只能守护住自己对游戏的那么一点感觉……（人道市最崇拜）

编者非常喜欢这类讨论题，这样可以让更多的人畅所欲言地发表有深度，也觉得更真实。其实在目前的国内环境下，编者认为已经不存在什么从众了，因为游戏太便宜。玩家买机器游戏随便就几十个几块钱，而且好玩的游戏是公心的，对游戏必然充满热情，这样也谈不上什么羊群效应。抱着游戏不好玩的朋友多半都是没有买到自己真正喜欢的游戏。现在都是一买一打，好几十块钱放一般玩家如何从中挑出真正适合自己的游戏呢？90%几率放到机器里的游戏并不是自己想要的，只不过是看着封面不错、商家推荐、口碑相传、杂志介绍罢了。因为可以买到的游戏太便宜，所以玩家不用去选择，没有了选择也就无从

谈什么质量的要求。你比如说会金融危机之下美元贬值，便宜衣服10元一件，放一年在那那里便宜，这样的产品有多少人会真正去试一下看看自己穿起来是否舒适，是否适合自己的身材、年龄？因为便宜，所以就算不好也无所谓，大不了与抹布——现在玩家买游戏大多也都是“尾货”心理。相反，倒是那些游戏大国，美国日本，玩家看到自己真心喜欢的游戏在进游戏店前都要排好自己的口袋。足够钱买回一款游戏都要好好玩一段时间，并且跟朋友交流一下游戏里还有什么自己没有发现的内容，等玩得差不多了，再把游戏拿到游戏店里，折旧变卖以回本或赚回游戏的钱。看看这些玩家，再看看我们在购买游戏的时候一脸满不在乎的样子，该读者的问题我也基本可以解开了。游戏在国内对于大部分玩家而言都是廉价品，从来没有任何的价值感，更谈不上什么对游戏本身的尊重。这些与那些健全的成熟市场相比，我们的抱怨也就显得那么没有力量。随着网络的普及，游戏的免费获取变得更加容易，这对于游戏厂商和游戏行业来说的确是相当大的挑战。少去喊因为我们没有游戏市场，得不到厂商的售后服务和质量维护，就可以去选择免费大餐。去追求和重复的关系已经没有什么意义，我们仍旧徘徊在游戏门外，甚至连赶人家的份都没有。

随便说说话，这种话题以前也谈过多次，有时候感觉也挺无聊。



## 阅读的祝福 & 留言

- 据我在家的朋友能够天天开心，虽然不能一起打游戏了，但我不会忘了那段时光。祝电软越办越好，祝小伙伴们越来越年轻，越来越幸福！（北京市 折雪晴）
- 对我而言——可敬说：珍爱生命，远离PC网游。（福建福州 石量）

您这条说的真是太对了，还是打电视游戏吧，以前若菜可是玩魔兽杀血战健健康康，两游戏啊！听说他最近又倒仆在电脑桌前，真没想到我们都不教育就……

- 暗月人是她的生日，参军一年，已有半年没服役，也许已经分手，但我还是想对你说：“生日快乐！”祝她天天开心，永远幸福。（河北邯郸 韩建民）
- 希望自己不再因为每天上班沉迷于小P和小N而写不完作业，还有说自己生日快乐……记得小P就是去年生日买给自己的礼物，无奈分班了朋友也都散了啊，要自我祝福一下啦。（山东泰安 孟晨）
- 弟弟啊，哥哥在外面读书，你在家过得还好？学习还好吧？哥哥今年放假就回来看看你们。（希望弟弟能看到我哥哥生日上……）

（贵州遵义 马安鑫）

- 四川：影的摄人们，拜托！力量是我们的招牌！

（四川 彭州 张凯）

- 能与《电软》一同成长，是我人生的大幸事！（辽宁大连 曹雪梅）
- 我的好朋友们啊，圣诞节就快到了，我先祝你快乐！开开心心！

（贵州毕节 马安鑫）

那题我在家洗衣服

## 讨论继续：关于PS2……

- PS2上在啊，一直都在玩，《杀羊47》玩过吗？告诉你一个高手打法：歌剧院那关开始47进入柜台拿到老式手枪一把，从后门进入表演时把他的假枪换成这把真枪的老式手枪后表演台上枪，你就可以靠他杀全过程了！！（四川达州 田振川）

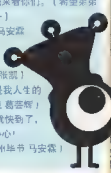
边读者一边给了我们自己仍仍是PS2的忠实用户，一位提供了一条山寨秘技，编者向您表示感谢。希望更多的还在玩PS2的玩家提供自己的游戏心得，我们将根据来信数量并专门开辟进行刊登，以鼓励PS2玩家来操作，千万不要被次世代打倒啊！●PS2我现在还在玩，第一次玩PS2是在老家，被画面吸引住了，之后又去电脑店体验了一下PS2，便已经爱上了Playstation系列，现在看PS2生命快终了，心里真不是滋味，让我们一起期待PS2走过后吧！（贵州遵义 马安鑫）

PS2加PS3游戏数版本游戏怎么也有接近万款吧，这样巨大的游戏数量不要说一坐子，就是几星期的时间都在上面都消不完。如果朋友对画面并不介意的话，多玩玩主机上的游戏，获得的感动将不比主机少。其实编辑很多都是老主机粉丝，比如风帆、瓶子等，对老主机很有感情，经常看到有卖一些老主机就不动心，口袋里钱够多，一定要回家，总感觉像收到宝贝了。从那个年代过来的人，应该都会有一些怀旧情节，对老游戏主机而言，占用空间总是特别的强烈。

- 哦了！烟火苦读中……手拿的是《电软》

（四川彭州 张凯）

杂志打败了PS2，我越发觉得咱们的电软是具体大，比靠口袋里的用不完的钱还厉害。





- ☐ 魅力抢鲜秀 ☐ 火线点评  
☐ 闻家点播台 ☐ 游戏天下事  
☐ 经典怀旧CG ☐ 主机硬件评测  
☐ LIVE游戏试玩

# CHECK! 拒绝脑残 你为了游戏放弃过什么?

●生——命——时间+精力+钱=生命! (福建 石碧)

活着本身就是浪费生命,只不过看你是把这笔浪费的机会花给于你最重要的事情上,对于游戏迷来说,利用时间来玩好每一款游戏就是最重要的事情。当然,大家还要浪费一点金钱和时间来阅读《电软》。其实这也算不上浪费吧,事实上我们浪费得还不够呢。

●放弃逛街、买衣服、吃饭。(北京 张梦晓)

对于女孩子最重要的二件事都被你浪费了,精神可歌,勇气可嘉,佩服佩服,想当年叶子妹可没你这么厉害,起码买衣服对她是重要的。

●几乎没有放弃过什么,顶多是为了买游戏机把买衣服、买漫画的钱花光了,还有稍牺牲了一些学习时间。(山东 姜圣孟)

漫画、球鞋、游戏卡,记得自己初中时期最重要的就是这三样了,我自己当时可会分配得很好的,不会因为要买游戏而影响了阅读漫画的进度和购买最新的球鞋。

●我为了游戏放弃了参加秋季校园运动会。今年10月开学我正专升本。



化4的武器与衣服而放弃了参加秋季运动会。唉——会不熟我就是初二男子100米的冠军了! 瑞

(四川达州 田振川)

希望以后再有这样的机会可千万不要错过了,游戏毕竟可以用其他业余时间来进行,但往往这样好成绩的机会会成为你人生中难得且珍贵的记忆。编者现在最看中的就是记忆的珍贵程度,如果有两件事值得去做的话,那就先仔细想一想,一件事在未来会成为触动自己心灵的回忆,那么就优先去做吧。

●之前我儿时梦想是当上足球明星,幻想将来与齐达内和贝克汉姆等巨星并肩作战,后来到高申阶段渐渐喜欢上了单机游戏,渐渐地对足球冷淡。最大的原因是中国足球的下滑让我更坚定学游戏动画的念头。(长春 路天鹏)

感谢中国足协,感谢中国足球,你们的努力让球迷减少了一个冲动少年而使游戏动漫界多了一位追梦人。

●想一想要当年,年幼无知时,为了给自己主机添加新成员,可又苦于没有资金,于是便把每天3顿饭的习惯给活生生地割断了。只有午饭和晚饭的简单经历,至今仍然刻骨铭心。(河北邯郸 郭建)

编者又得拿自己减肥时的经历说事了,我是一天只吃一顿饭,并且是半盘炒米饭,晚上再跑步一小时,不到三个月狂减25斤。结果搞得自己苦不堪言,一不小心又胖了回来,和餐餐白白忙活了。

## 本期话题! 老师!原谅我!理解我! 我要电软!还给我! (宁夏 库尔迪)

风格:老师啊,我内疚难言,其实同学是故意让您把杂志没收的,他就是想把您拉下水

## CHECK! 我玩固我High! 请你来总结一下你的2008年吧!

●这!这!这! + + + + +

考试依旧不合格,上课依旧发呆。

电软依旧在看…… 2008,很快就结束了,但是我依旧继续…… (上海市 蔡佳华)

对大部分人来说,人生的确是相当平淡的,谁都做一个可以影响全世界的人,但没那命。索性就在自己平淡的生活中找点小惊喜,能够让自己开心,让大家开心,让更多人开心,就很好了。发生这种相对不起自己的事情还是就尽量避免吧。

●我觉得我的08年过得很好,不仅学习成绩大幅度提升,而且得的零用钱也多了,考得好的话春节可以买PS3+7款游戏,我一定要努力,我今年过得太成功了! (贵州 马安富)

台PS3现在大概2600,游戏预算300,七款就是2100,加一34700。你的压岁钱可真高是手笔了,记得风某最多一次也就拿个300块钱,果然是时代不同了,经济危机也影响到压岁钱的上漲行情啊。

●08年是我成长的一年,但也是比较贪心的一年,首先,这一年在校队队进行了很好的锻炼,使我在各个方面成熟了许多,但这一年却使我失去了很多亲人、姐…… (河北鹿泉 韩朝民)

凡事都是成正比的,得到的多,失去的也多,我们花更多的时间在游戏上,向对应的就会错过很多生活中的其他美丽。心态稳最重要。

●首先,2个小时前在书店买完了上半年的电软后,打

开这台电软一看,下期降价……怎么这么巧呢……08年呢,因为进入高中后期了,游戏的时间少了很多,不过,毕竟学习重要,总之08年是忙碌的一年呢,85%时间学习,15%游戏,祝小编们新年快乐! (早了 点杰)

●我的2008是非常充实! NDS、PSP、X360都玩几个好游戏并通关了,个人觉得已经非常值得庆幸了,因为我是一个学生,玩游戏时间太少,相信2009年会更加美好。(江苏无锡 陈峰林)

我看你非常有当编辑的潜质,不仅自己机种全,而且还比较利用时间来打游戏。

●2008年最幸福的事就是结识了电软和家机迷,也因此深深的爱上了TVgame和家机游戏,还有,2008年我升入高三,现在感到压力终于如狂风暴雨般来临了,希望明年能考个好成绩吧! (安徽 许安)

很多来信者也都提到了明年的学业压力,希望着电软能够成为各位释放压力的一种途径,并在本栏目中找到乐趣,合理安排好自己的时间,适当放松适当游戏。

●整整有4年没有上课,被学校强迫偷跑美国、澳洲、智运的志愿者,虽然有意义但是牺牲太大了,我们的学习时间啊,还有学费啊,不过用工资入手了DSI,呵呵,这是我的第一份工资啊! (学校拖欠我们的工资从10月拖到了12月,被刷啊!就是被刷……) (北京 张敬敏)

想感谢者同学致敬,编者用很羡慕的目光凝视着你的DSI。口水。



**CHECK!**

〔新疆库尔勒丁干甫〕

Figure 1. The effect of the concentration of the polymer on the gelation time of the polymer solution.

**CHECK!**

是。我那时才二十岁，在一家工厂当工人。那时，我刚刚开始接触文学，对文学产生了浓厚的兴趣。我读了许多书，包括《红楼梦》、《水浒传》、《三国演义》等。这些书不仅丰富了我的知识，也激发了我对文学创作的渴望。

在创作过程中，我遇到了一些困难。首先，我的写作技巧还不够成熟，常常感到无从下手。其次，我的生活经历有限，难以写出深刻的作品。但是，我没有放弃，而是通过不断学习和实践来克服这些困难。我参加了写作班，向老师请教，也向身边的朋友寻求建议。

随着时间的推移，我的写作水平有了显著提高。我开始尝试不同的题材和风格，逐渐形成了自己的创作特色。我的作品开始在一些文学杂志上发表，得到了读者的认可和好评。这让我感到非常自豪和鼓舞。

现在，我已经是一名专业的作家了。我继续保持着对文学的热爱和追求，不断探索新的创作领域。我相信，只要坚持不懈，每个人都能在自己的领域里取得成就。

说起任天堂的会员卡，风萧早就攒了一堆，点数是攒起来了，不过还没有换东西，一直也没有什么特别心仪的。最近几年感觉日本厂商在礼品方面缺乏新鲜感。



我作为360犯,决定再买几台PS3,让索犯想买买不到,进一步减少索犯数量。(数量关系)

凤林骨子：我是非常支持你这样做的，作为一个票胆，我为SONY全面整顿，PS3卖不出去我发数，被禁扫盘作我发数，我很愿意。

**CHECK!**

果然还是咱们电软是一切游戏罪恶的源头啊。教你一方，速速找来一款全家皆宜的游戏让父母也沉迷上游戏，进而不看电软就无法攻略一下，大家HAPPY。

光盘如果出现读不出来的问题,请第一时间联系发行部并寄回,我们会负责进行调还。看了这么多来信,似乎咱们电台给大家带来的更多是痛苦。凤英此刻陷入沉思。难道只有让杂志变成免费且每期第一时间送上门才能让大家解眼睛。那样恐怕咱们也不能跟人家比了。

●快乐是精神 痛苦是污染 你们放光盘的小袋很不环保，想个办法吧  
(北京 杜江)

**CHECK!**

老读者来信，甚是感动。提《傻子日记》可能有部分读者不清楚是什么，虽然这篇以日记形式描写游戏人生生活的短文只在杂志中陆续刊登过二篇，但能让读者印象如此深刻，甚至过这么多年还能提起，编者感觉的確相当有必需要再尝试一二。这方面怕耽误读者老读者的参与，如果各位老朋友愿意花点时间写篇几百字的日记类的短文，就请发到编辑部的信箱吧，说不定会因此获得灵感，我们也能顺理成章的出版《傻子》。

● 第一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百。

处理自己的发型还是上好一点的理发店师傅比较有发言权。不过像风某这样的大脸型选手无论到哪里都是推荐小平头的，其实我还是喜欢留辮了啊。不过为了让女儿能分清她爸爸和妈妈在发型上的不同点，我还是打消了这个念头。

《通鑑令》的英文版似乎也不错，只是没注意何时发售。

**特别提示** 以下栏目征集稿件——GAMEBAR 字数要求

1300字)、闻关族的家 原创画稿,彩色黑白四格均可、  
游戏攻略(6000字以内)、游戏研究,3000以内、





## 龙哥热线

**Q** 亲爱的龙哥你好：我用PSP玩PS模拟时本身游戏已经存档了，可再进入游戏时就读不了档了，存档文件有，可是无法载入。  
(北京 徐行)

**A** 出现你这种情况，一般有可能是以下两种原因中的一种：1、可能是记忆棒的质量问题，存档有损坏；2、可能是自制固件升级后某些存档无法载入的原因。第二种情况的话，可以试着用freeheat以及SED两个软件进行存档修复。PSP的存档数据，只要稍微有一点损坏立即就会辨认不出，原因有很多，比如不慎的操作、断电、记忆棒质量问题等等，但一般来说只要不是太严重还是能修复的。首先，检查主数据文件是否存在，如果还存在，则修复几率已经提高到50%，如果不存在了，请在硬盘里找找有没有备份存档吧，没有的话请节哀。之后的具体修复建议你下载修复软件时看一下相关说明，人品好的话，还是有可能修好的。

**Q** 我买了PSP3000，由于是新手，现在发问：我想用PSP上网，可我们这儿比较偏远，没有无线网啊什么的，那有没有其它办法啊？听人说说好像有个什么卡插在电脑上就可以，具体怎样我也不明白，那麻烦龙哥！急切盼望回答  
(陕西岚 陈萌)

**A** 这个简单，没有热点就自力更生呗。首先你要明白，PSP内置无线上网功能，和其他的无线笔记本一样，PSP上网并不需要线，只要在PSP兼容的无线网络覆盖地区，PSP就可以自动搜索到无线网络上网。通常最简单的办法，就是只要有兼容无线网络，PSP就可以上网。PSP兼容大部分的无线网络，如目前在展会或者一些商业场所上所覆盖的无线网络如麦当劳、星巴克咖啡里就一般都会有无线

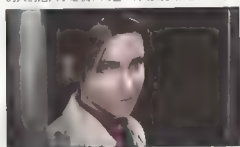
想选择IP自动分配的话，一般来说该IP地址的前三位要使用的无线路由器的IP地址一致，如果你所使用的无线路由器的IP地址是192.168.0.1，那么PSP的路由地址就应该是192.168.0.X，“X”可以是2-255的任一整数，但是注意不要和已经该路由器上已经存在的IP地址冲突。子网掩码输入255.255.255.0即可。默认路由(Default Router)输入你所使用的无线路由器的IP地址，如上举例，就应该是192.168.0.1。

**Q** 全是PS2游戏《怪物猎人2》的：1、武器各色斩味的伤害修正系数？2、新星水晶，一角龙之心较高入手途径？3、弓第4段都是贯通？4、单机8星通关怎么过？  
(四川乐山 冯慧星)

**A** 斩味就是刀剑的锋利度，在《怪物猎人2》中，红色为0.5，橙色为0.75，黄色为1.0，绿色为1.125，蓝色为1.25，白色为1.5。2、新星水晶：你玩的是中文版？日文原名我记得应该是“クリスタルバグ”，可以玩掉箱子游戏，AAB的组舍有祖龙素材和它，有实力的就直接打红黑龙，是基本报酬之一。一角龙之心这玩意儿，PS2版属于怨念物，只有在打一角龙的时候才会掉，打死以后掉，四合一的则是捕获后追加报酬，想要刷很多的话，基本没戏。3、这个，不明白你这个问题的话要表达什么？个人认为“贯通”是类黑熊类野兽的技能了，贯通不但可以贯穿怪物，还能增加一定攻击距离，LV越高攻击距离越长。贯通射击可以中断BOSS大部分攻击（虽然少数无法中断，例如大怪鸟和龙的冲锋攻击），而风压等却无效，并且不受斩味影响，不用担心受弹，用贯通4甚至可以在很远的地方打BOSS且不会被发现，BOSS视线范围之外攻击可能，这你还有抱怨？4、炎龙与炎妃龙属于同种的古龙，但分布更为稀少。不同于炎妃龙头上的角冠，炎龙头顶部是两只巨角，浑身上下包围着火焰，身体呈红紫色，习性与炎妃龙一样喜好栖息在炎热的地区。其属性为弱龙弱水、耐火，完全被狼人的轨迹追击，伤害巨大不说，还经常追着跳跃飞扑，只要被击中一下，经常就是被它连续击伤再加上炎风暴的灼伤。如果在火山与对敌的话，它会出没在一些极热的地区，注意带好足够的冰药。地面攻击方式主要有扫射火焰、定点爆炸、全智能冲锋、跳跃飞扑、前抓击、转身爪击、尾巴扫击、喇叭、空中攻击方式为中心攻击。打的时候依然是要尽快地把它的双角砍掉，破坏风翼，当它在这处准备向你冲过来的时候，不要立刻移动，看清它的来向后，加速移动，再加上翻滚，迅速躲开它的冲锋。除此之外，它的定点火焰爆炸，需要躲的更远才行。对炎龙炎妃，事前准备工作要做好，闪光弹和回复药带足，掌握好磨力的时机，不要使用火属性的武器。

**Q** 最近新出的CG电影《生化危机·恶化》讲的是什么时候的故事？我看应该至少是在《生化4》前后吧？  
(甘肃兰州 周南)

**A** 非也非也，“恶化”的故事发生在2代，也就是浣熊市的生化事件结束7年之后，舞台设定在美国中西部某城市的机场，由于一起不明原因的事故，感染T病毒的丧尸再次出现在了人群聚集的城市中并引发了大规模的混乱。NGO成员的克萊爾赶往现场，在乘客中发现了一名丧尸。然而为时已晚，继安保被攻之后，在乘客、工作人员中感染逐渐扩散，机场的人们陷入了恐慌，局面一片混乱。接着，一架已



1 在CG电影版《生化危机·恶化》中，克萊爾再次登场。

经过飞的客机紧急着陆，冲入机场大厅，从飞机上下来乘客和机组人员竟然全部成了丧尸。黄志超起这件事的是当年浣熊市惨剧被害人的至亲，他得到了伞公司开发的T病毒，并要求总统公开七年被政府掩盖的惨剧真相。白宫直属特工里昂受命前往机场，作为指挥官处理事务。里昂和当地特种部队的安吉拉合作行动，击退丧尸，救出幸存的民众。在救援过程中，两人数次身陷险境，渐渐地，他们察觉到了事件背后的黑幕。本刊上期的电击光盘中有本片的精华收录以及剧情分析。

**Q** 最近网上流传着生化5在明年即将推出PC版，你认为可能性大吗？如果真的出PC版的话，那么PC发售最晚是什么时候？  
(吉林长春 路天慧)

**A** 不用我认为，CAPCOM已经官方确认了5代PC版的推出。最早是在08年6月份，国外游戏杂志对竹内润的采访中，竹内润谈到《生化危机5》不再是PS3平台独占，也将登陆Xbox 360和PC平台。虽然这个算不上是官方正式公布，但也基本确认了PC版的《生化危机5》。之后，在08年11月初，CAPCOM不仅确认了《街霸4》的日文发售日，同时还在新一年游戏发售计划中透露了跨平台大作《生化危机5》，除了之前的家用机版本以外，还将同时推出PC版的消息。根据英国媒体MCV的报道，在CAPCOM的2009年第三季度游戏发售计划中，《生化危机5》的PS3、X360和PC版的发售日定为了2009年3月13日，看来很有可能同时发售了。

1 熟悉电脑网络的朋友设置这个会轻车熟路。

网络，你的PSP就可以在那里上网。针对你所说的情况，我们可以自己搭建一个无线网络，只要购买无线路由器或者在PC上使用的无线网卡就可以，注意在电脑端路由器的设置必须正确，使用无线网卡的话驱动也要安装无误，保证网络的正确性。简单点来说，在此网络上笔记本电脑能无线上网的话，PSP就能上网。设置方面，太细致的教程就不说了，龙哥提几个要点吧 Address Settings地址设置时 般选择EASY即可，如果选CUSTOM且不

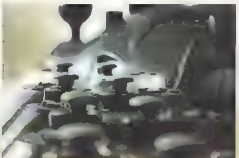


**Q** 1、为什么生化3游戏没有存档? 天玩《生存危机》,第二天玩时档就全没了?  
2、《大蛇无双》(不是魔王再临)里的魏国最后一关,吕吕怎么打?  
(云南昆明 李金洪)

**A** 这个,你的名字真是少见啊。1、首先,你,你玩的生化3是PS版还是PC版?这个问题得弄清楚,还有,即使是PS游戏,还得搞清楚你用的是PS、PS2还是PSP的模拟器在玩?这些都是问题,毕竟针对不同的情况,产生的原因也很多。一般来说,存档不能的问题,首先的确认你在游戏中找到了色带在打字机处确实存好了档。然后,就得判断是不是记忆卡的问题了。如果你用的是PSP模拟器或是使用的PC版,就是另外一码问题,因此建议你把你玩的机和说明书具体点。如果用记忆卡玩的游戏存档都OK,那么就可以判断记忆卡是好的,否则就是记忆卡出故障了。2、呵呵,你是想要问怎么样干掉吕吕还是怎么打过这一关?说实话,单就干掉这个BOSS而言,龙哥个人以为在无双里面难度应该不至于需要写信来问的程度,莫非你是在PK吕吕时我方诸葛亮被干掉了?其实这个很简单,你只要不自己干掉开头的敌人杂鱼,这样诸葛亮就会去打这些小兵,如此就可以放心去干掉吕吕了。

**Q** 1、PS2能用U盘放游戏吗? 2、PS2上的《NBA live08》有汉化版吗? 3、PS2上的金手指卡是什么东东? 4、PS2上的左摇杆不灵敏能自己修好吗?  
(四川达州 田振川)

**A** 1、“用U盘放游戏”是啥意思? 存档、存档? 虽然现在的大容量U盘都是白菜价了,把PS2游戏的ISO镜像文件拷贝到U盘里是没问题的,不过这也没啥大用。尽管PS2有USB接口,你可以将记忆卡中的记录文件通过专门的软件导入U盘中备份或是反其道而行之,但是存储在U盘里的游戏ISO,却无法通过这个接口在PS2上运行的。2、本作在PC上有正式的中文版,但是PS2上没有。3、就是一款金手指工具而已,PS2用的金手指指有卡和一卡两种,一和是和金手指盒一起带一块金手指卡用来存储金手指码的,另一种就是通过PS2记忆卡来存储金手指码。前者目前以AR系列为代表,后者以Xploader系列为代表。不过,“金手指卡”那玩意儿早就过时了,你在PS2上想用金手指的话,买张盒就就行了,去游戏店跟老板说一声就成,D版的几块钱一张,推荐XPLODER V4.0。能,有用的话可以自己动手,不然就去游戏店。不过一般的情况是换一个摇杆,原样的话可以考虑换个摇杆,组柄的话还不如买个新的呢。



PS2原装手柄还是比较扎实的,很少出现摇杆损坏的情况。

**Q** 龙哥你好! 小弟有几个问题请教: 1、PSP2000是否能与PSP3000联机玩游戏? 2、在《MHP2G》中,白速龙双刀在牌儿期? 电龙S差如何得到? 闪光玉的合成材料是哪些?  
(四川内江 陈尧)

**A** 1、当然能, PSP各个型号之间都能联机玩游戏,没有问题,你放心吧。2、白速龙双刀需要的材料是白速龙的鳞、白速龙的皮、白速龙的鳞、龙骨【小】、G级斧,主要就是打白速龙了。电龙S套各部件所需素材如下: 电龙装甲甲壳、珍珠色的柔皮×2、翠龙骨×1、辉龙牙×8、怪物的浓汁×3, 电龙盔甲甲壳×1、白化的生肉×1、珍珠色的柔皮×3、怪物的浓汁×6、生命粉×1、电龙龙牙手S、珍珠色的柔皮×2、灵药石×2、雷光浸出物×、上龙骨×2 电龙盔甲裙S、白化的生肉×1、珍珠色的柔皮×2、电龙装甲甲壳×3、电龙龙牙手S、珍珠色的柔皮×3、灵药石×3、王族盔甲甲壳×4、生命粉×3。闪光玉最好用没有任何属性的“素材玉”与光虫进行合成,这个合成成功率最高,有75%。另外还有两个65%的合成配方如下: **ネンチャク草**、**ニトロダケ**、**阳光石**、**ネンチャク草**、**石ころ**、**光虫**。

**Q** 前些天入手了DSi, 回家用老板给配的转换器充电时会发出“滋滋”的电电流, 是不是所有的转换器都这样? 后来我换了一个直插, 原价120讲到380, 算不算贵?  
(北京张梦蛟)

**A** 有“滋滋声”是充电器的一种过电现象, 有少充电器都会有这样的声音, 有的声音比较大, 有的声音比较小, 声音大的说明过电现象比较严重, 这样会导致输出电压不稳定, 影响电池的寿命。简单来说, 因为DSi采用的是专门的充电器, 无法与之前的DSi通用, 无法在我国大陆地区直插, 所以一般要配一个电压转换器。如果转换器的质量好, 那么声音就会很小或是基本听不到, 如果转换器质量一般或是太次, 就会有明显的杂音。你之前那个转换器明显是回春。至于“原价120讲到380”——这是怎么回事? 龙哥反复将这个问题反复看了三遍, 确认无误。一般讲价不都是往低了讲吗, 您这倒刚好, 嫌钱多了? (笑) 虽然不明白你的意思, 不过龙哥可以很负责地告诉你: 组装“直插”的市面价格是20元人民币。

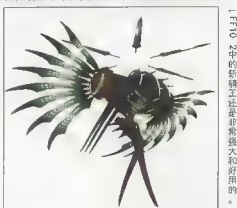
**Q** 我的PSP接到电脑上以后, 可移动磁盘上是PSP内部32MB中的内容。如何便PSP连接电脑后读取的是记忆棒中的内容?  
(新疆库尔勒 丁千甫)

**A** 关于你的这个问题, 如果你使用的是自制系统, 那么在XMB界面下选择按键(SELECT), 将“USB DEVICE”项设为“MEMORY STICK”即可。这样, 当PSP连接上电脑后, 就会默认为读取PSP记忆棒里面的内容, 而不是PSP系统内存里的东西。

**Q** 召喚龙哥, 回答我的问题吧! 1、《生化危机4》怎样得到电击枪? 2、《FFX-2》怎样使用佩恩的新骑王? 3、《FF8》中有时会遇见幽浮, 怎样得到它? 问题完

毕, 你可以走啦! 慢走不送, 哈哈! 等等, 要回答完再走啦!  
(四川南充 许强)

**A** 1、普通模式通关后会出现一个专业模式, 打造专业模式在武器商店那里可以免费获得这把枪了。这把枪虽然威力比较大, 但是蓄力的时间比较长, 而且射击面也比较窄, 没蓄满的情况下发射是闪光枪效果, 浪费了一击必杀, 个人感觉不如火箭筒和芝加哥打字机来的好用。2、新骑王入手方法是在第或第六章在**マカニヤの森・スフィア**的泉和**トメル**对话4次, 使用方法是战斗中将换装盘上所有的服装换一遍后, 在换装菜单按提示按下R1键并确定即可, 使用效果为物理攻击敌方单体。本



FF10 23 的新骑王还是非常强大和好用的。

作新增的换装系统使得战斗打冻有了许多新的技巧, 例如因为特殊换装除了可以攻击外, 还有多种的辅助效果, 如HP回復、对对手加以攻击属性效果打中, 最厉害的还是只要新骑王不死, 战斗不能的翼可以用另一个复生的。当然, 翼全挂了就没了。当新骑王在SLVS的雷平原遗迹里拿到了HP界限突破的话, 他和左右两翼就能突破HP的9999界限了, 并随等级的提升而不断的增加HP, 就成了3.9999以上的HP, HP量级很高。而且左右两翼还有“再起”的技能, 能复活其中一个战斗不能的翼, 但是新骑王本身除外, 因为它一死, 佩恩也挂了, 就只能用菲尼克斯之尾复活了。因为每次双翼的体力恢复接近恢复的HP是有限, 最多不超过2000的, 而且还是随机加的, 所以, 当你的其中某一个翼的HP下降到1000以下时, 不要急于去加它HP, 用攻击或防御的技巧来战斗算了, 因为这时敌人会拼命攻击你HP量低的一个翼, 此时正好用新骑王另一翼的“再起”来复活, 之后一下子就有了1/2的HP, 更为划算。在双翼的使用上, 右翼主攻, 左翼辅助。3、没注意到, 只能与其战斗, 这个是FF8的隐藏剧情。以下有可能遇到LFO四个地点 **ウインヒル近郊の悬崖** **テンカ**—南方的海滩 **エスタ・カシユガ** **ル沙漠** **セントラ**—进进东方的岛上 **トラリアガ** **デン学院东方的一个半岛**。在这个四个地点来回走动, 直到进入没有敌人的战斗。这时UFO会在远方出现, 然后消失, 同时可以看到各种被JFO劫走物品。在这四个地点遇到UFO后, 再到**グランディディエ**的森林打鸟之森北方的高地搜索, 打败UFO后可以得到一个“**エイジスの守り**”。让队伍中至少一个装备GF的“物品”, 并且保证队伍中有5个以上的圣骑士。然后回到巴拉姆, 在巴拉姆学院的遗址附近接近, 会遇到一个叫**ココロ**的外星人(以遇敌方式出现), 它会同你要万能药, 连续砍它5次万能药后, 它就会给你一张卡片然后离开。如果直接和它战斗, 胜利后可以获得一个加速器, 但是就得不到这张唯一的卡片了。



# 编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



## 凤林:外面太阳好好,屋里小强乱跑

●大城市有什么好的,啥都贵。北京的ADSL宽带费用应该是全国第一吧,1M的包月都要138元,坑人不眨眼,其他省市这价格可以来个4M宽带包月小灵通和话费了。最离谱的是吃饭的国企,啥时候让我们感受一下全国统一价呢?

●在这里给猴哥下牢,有适龄女青年,喜欢游戏,对男性体重没有要求的请来信给凤林收,由本人监督。  
●最近办公室小强越来越强势了,几次一普清剿都没有成功,数量丝毫不减。小强们又受不了杀虫剂的刺激,那味道,绝对影响健康,而且使我们的靠脑力吃饭的脑力劳动者的脑细胞遭受严重杀伤。不知道北京的灭蜂行动什么时候能到我们这里。说起来,电视上在政府领导面前表现得很好的灭蜂过程,到了一般居民家里就成了蜻蜓点水,10秒钟搞定。这纯粹是面子事儿啊。



## 猴子:留痕难躲

最近比较少看海外的影视作品,因为一到周末回家要看各种电影电视剧,而她又不懂外语,也不喜欢看动画什么的(因为这个我小时候看动画没少被K过),所以除了国产作品之外,只能找点有国语配音的片子看。于是本人也有幸把TVB的《法证先锋》第一部从头到尾看了一遍,感觉还不错,虽然说《法证》是香港版的CSI看第一部,不过总体的制作水准是够高的,欧阳震华的演技一向被欣赏,这次也很棒。因为没看过质量低劣的压碟,我只能将下好的RMVB转成MP4拷进PSP来接受电视,又转又拷真是麻烦,还是直接买个PMP播放器得了。接下来又得放第二部了,虽然很多人说2比1惨,但是出都出了总不能不看吧。

说起来《法证1》的主脑(天网)很入戏,尤其是最后那段“法内看是对是错/请保持透明/别为病/非去害/未去害过/终有天背负太多/留痕难躲”短短几句话说明了法医职业对犯罪的威慑,值得每个人去回味。



## 七曜:我有一座无双之城!

最近终于把朋友买来了《真·三国无双》全部珍藏版角色,还买了《真·三国无双5 武藏全传》。通过包装的比较发现这居然是KOEI故意将一套产品分为套来卖。所有武器几乎都可以装到角色人偶的手上玩换装,而且单独推出的武器,与单买角色时附送的武器没有一个是重复的。例如吕布人偶里送的方天画戟,而单买的吕布,武器大全自4代开始推出以来,已经出了4作,每把武器都送了4个的珍藏版以另外附送了一块城池造型的白磁。相赠的一级武器台座可以组成一段长城,那么现在我已经有了四段城墙,用四段城墙就可组成一座“无双”城。这太厉害了!(武将博物馆里的珍藏版尚香,和普通版的不同之处在于服饰,熟悉5代的玩家一眼就能看出这是2P服装,拥有2P珍藏版服装的人物还有吕布和貂蝉,下次再放上来与大家分享吧!)



## 北斗:心无疆界行有界

来自山东文登的彪悍情书 贺卡已收到,非常感谢!彪山一直都有坚韧啊,只不过未必都会写在手里而已,呵呵。近期有朋友推荐我去练瑜伽,思想斗争中,这玩意儿早晚都得练,总得学点技术活不是?也祝你元旦快乐。

圣诞节除了吃了份大腰子盖饭之外无其他活动——本来就是外来的节日,还是宗教节日,咱没事儿跟着瞎凑什么热闹?当然,元旦和春节还是要好好庆祝的,本人已虔诚度以待了。

继续推荐本人近期游戏进度《心灵传说》一周目达成,全关卡角色收集(PATAPON 2)剧情材料升级铁兵中,《随行者》不可思议迷宫SD2还是第四章《帝国时代 神话世纪》打算一个势力的剧本。



## PERFECT:我也很想养猫……

猴子减肥的消息一直是同事们关注的焦点,大概各位读者也在杂志上有所耳闻了,不过由于猴哥最近的工作生活压力增大,加上不能在熟人面前吃好东西,所以精神开始抑郁,抓住机会就暴饮,以至于中午请他吃饭也不来,而后用碳酸饮料(可乐果糖)刺激危险,请勿模仿。作为猴哥同事的监护人之一,我准备在7号将猴子带到楼下之后,顺便请他吃顿新大餐,以吃则不行的、消不良的方式完成减肥和解解的双重目标。

圣诞节的时候,单位组织年会聚餐+抽奖,在几乎12中发几半的情况下,本人仍然一无所获,细想起来自己好像从没有靠运气发过财,不知是运气之中的造化无常,还是好事多磨,在在今后的大事多磨难。



## 翅膀:这日子就是这么过的

北京的天突然就冷了,这么多年没见过这么冷的时候,不过想起以前西北风骑车上班的日子,现在在地铁上真是太幸福了,“骑车被风吹”这一理论被我完全无视,走路到地铁站不一样锻炼身体么,还省得劳驾。

年关将至,身边的人似乎都在忙着准备过年,计划旅游的买火车票,准备串门的三天两头逛超市购买年货,而我似乎除了游戏之外没什么娱乐项目,就去选购了一条看起来很眼熟的HDMI线,正好配上新的视频相当的完美,不过时间时间却少了一些,忙碌的生活时间也变得跟飞机一样快,明年的新年估计很快就能到来。

最近发现一个真理,自己似乎和NDS命相不合,只玩了半小时就会头晕眼花,尤其是面对一大堆高难度的游戏更是如此,希望眼镜的度数不要再涨了,以后有机会还是要把一直计划的近视眼手术做了。



## 菜团:扬我国威 振我国魂

年末大片不断,看过了《梅兰芳》不久《叶问》也上映了,一文一武,外加搞笑的《非诚勿扰》与《女人不坏》。向家强力推荐《叶问》,导演叶伟信除了向观众诉说叶问传奇的一生之外,还大大的惹起爱国热情,最后南村小日本那挨揍的我是热血沸腾,抱着巴掌叫好。如果各位还没看的,不要犹豫了马上行动起来吧!当然除了这些大片之外,也打着贺岁旗号的无厘头片也深受欢迎,看了让我最失望的就要属《爱情呼叫转移2》。虽说演员阵容是非常强大,不过剧本烂的可以,整个片子让人失望的很。所以,在片子多的时候建议大家先看一些影评,找对了口味。团子在新年祝大家元旦快乐,在新的一年里事业有成、主机全收。



## 小沛:绝对没这么快乐

●北京的天气太冷了,但雪花始终没见一片,这个冬天真寂寞。  
●Wii的《Let's tap》很不错,特别适合在朋友聚会的时候作为游戏项目。PS2的肚子越来越大,360有的游戏它还无法移植,勇气可嘉,但水平太菜。

●工作很繁重,也比较开心。虽说现在整个世界的经济都不景气,但把心情放平和一点,还是可以过得挺惬意的。在此,严重鄙视那些“向钱看”的人,别说我比钱挣得多,但你对钱没这么快乐。  
●前不久开会、抽奖,小沛冲入而归,心有遗憾。  
●《电击收藏》现在已经步入正轨,小沛和同事们辛苦了几个月,终于把光盘的质量提升到了其应有的水平。下一步要做的,就是不断更新节目的内容,增强精彩度和实用性,少不了也要思考一番。有些读者似乎没有条件在家看光盘,挺无奈的。





| 系列名称    | 梦幻之星ZERO | 制作人  | 游戏类型 |
|---------|----------|------|------|
| 发行商/开发商 | SEGA     | TOYO | 动作   |
| 平台      | PS2      | PS2  | PS2  |

## 以ZERO名义诞生的梦幻之星!

本作的操作并不复杂，但按键键位多，对新手来说，最好熟悉键位。游戏中的快速反应键位非常重要，游戏过程中，如果键位不熟悉，会影响游戏体验。

| 键位  | 功能               | 键位     | 功能              |
|-----|------------------|--------|-----------------|
| 十字键 | 移动/攻击/防御/回避      | START  | 打开任务菜单          |
| A   | 快速反应/快速攻击        | SELECT | 切换下屏的大地图和写字板    |
| B   | 取消/快速回避          | 触摸笔    | 点击下屏的“作战”选择作战方式 |
| X   | 调查/按X两键+方向键为切换视角 |        |                 |
| V   | 快速键              |        |                 |

## 和战斗息息相关的快速键操作

本作的战斗基本都是通过快速反应指令键来操作的，START键菜单的“フレイット”即可设定六个键位的指令，默认为上面的动作栏，通过R键来切换下面三个的道具栏。动作栏不仅设定技能的轻重、重击和反击回避，各种魔法也是设置在这里，可随意搭配，比如单攻、回复魔法可以节省回蓝药。道具栏除了恢复HP和PP的药剂，最好设个复活同样的药，对后期的战斗很有帮助。

## 深入了解游戏内涵的单人任务

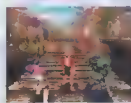
游戏以任务制进行，不管是单人流程还是联机游戏都是如此。单人任务分为主线任务和支线任务，用蓝色和红色两种颜色来区分。支线任务一般都是在主线任务的过程中，内容和BOSS都和原来的不一样，只是地图会有变化。除了任务外，还能选择直接去某个地图探险，探险任务第一项就是打，能自由选择同伴的同伴，主线任务则是固定的同伴不能选择。单人任务虽然不能像多人游戏那样组队合作，但通关后会开启更高难度的游戏任务，还有那项为耗费的101级任务也要在通关后开启，因此初上手的新玩家需要先通关一遍再联机，会体验到更多的乐趣，而且能接的任务也会随着单人流程而增加。

## 趣味无穷的联机同乐游戏

本作支持最多四人同时联机打任务，联机时只有建立的人才能够任务，其他人自动参加，联机没有剧情，完成任务干掉BOSS就OK了，可以任意随时打，联机时在有道具的地方可以互相交换手里的道具、武器装备和玛力，不过需要接受的人道具栏有空位才行，满了的话要清理下再交换。本作联机运行很完美，多人完全不卡。



## 武器装备的种类选择



多人游戏时可以根据喜好和需要来选择武器，比如一把12级的大剑，玩家如果是10级便不能要用相信组队中的武器类型。装备这把剑，必须要开升级才能使用。

## 种族和职业对应的能力差异

种族和职业是一开始就要选定的，游戏开始后就不能变了，外貌、衣服、声音等可以在一开始的菜单倒数第二项更换。人类、机器人、新人三个种族对应选择的职业所形成的能力和成长率都存在差异，最好根据自己的喜好事先定好，这些数值虽然可以吃饭吃药来提高，但原始差异肯定是改变不了的。100级时种族和职业对能力的影响如下：



| 能力/职业 | 人类男战士 | 人类女战士 | 新人男战士 | 新人女战士 | 机器人男战士 | 机器人女战士 |
|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
| HP    | 700   | 685   | 674   | 653   | 882    | 853    |
| PP    | 408   | 428   | 480   | 501   | 354    | 386    |
| 攻击力   | 468   | 450   | 423   | 405   | 504    | 400    |
| 防御力   | 244   | 230   | 212   | 203   | 292    | 277    |
| 命中率   | 243   | 255   | 266   | 278   | 280    | 294    |
| 回避率   | 240   | 252   | 297   | 327   | 144    | 153    |
| 攻击力   | 288   | 306   | 359   | 377   | 239    | 265    |
| 攻击力   | 2591  | 2606  | 2711  | 2745  | 2695   | 2719   |

| 能力/职业 | 人类男战士 | 人类女战士 | 新人男战士 | 新人女战士 |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| HP    | 595   | 581   | 775   | 754   |
| PP    | 449   | 466   | 397   | 418   |
| 攻击力   | 337   | 324   | 398   | 369   |
| 防御力   | 180   | 174   | 207   | 201   |
| 命中率   | 323   | 338   | 342   | 357   |
| 回避率   | 264   | 276   | 168   | 180   |
| 攻击力   | 288   | 301   | 257   | 275   |
| 攻击力   | 2436  | 2480  | 2542  | 2554  |

● 战斗中有时会遇到 种像粉红色色子的小东西，打倒后会掉好东西，但会引来敌人，然后拿起东西就能选择，留下一个引开敌人的帽子飞了。  
● 隐藏迷宫在游戏一周目通关后开启，在迷宫的柜台小地图里弹出的六星任务，共101层的塔，中间不可存盘，基本上通一次要6、7小时左右，注意自己NDS的电量，别打半截没电了导致前功尽弃，塔里有很多高难度的极品装备值得去刷。

| 能力/职业 | 人类男战士 | 人类女战士 | 新人男战士 | 新人女战士 |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| HP    | 602   | 574   | 586   | 546   |
| PP    | 633   | 658   | 518   | 652   |
| 攻击力   | 306   | 292   | 279   | 270   |
| 防御力   | 167   | 158   | 140   | 135   |
| 命中率   | 203   | 212   | 160   | 169   |
| 回避率   | 264   | 273   | 266   | 278   |
| 攻击力   | 452   | 466   | 484   | 493   |
| 攻击力   | 2627  | 2633  | 2515  | 2543  |

## 游戏中一些有用的要素

● 城市玩家 开始出来的地方有个下水道，里面有什么特殊武器的密道，还有可以用水晶石交换道具的MM，一位打宝装备的大叔，把战斗中得到的素材石交给他会给你能力的装备。  
● 有 种石头可以用来强化武器，分别对应等级不同的武器，根据武器等级强化上限也不同，一般等级越高武器的强化上限就越高，而有些武器强化到最高级时才能强化武器属性的强化，要注意。





## 玛古——闯关杀将最好的搭档 解析玛古成长方向与性格特点

游戏中最神奇的就是这个随时伴随在身边的“伙伴”了。不仅作为玩家的得力帮手，还能直接给玩家增加各种数值！玛古有着自己的等级和各项能力，这些数值的

培养提升都是通过玩家喂给它武器装备来  
提升的。提升后的数值都会附加给玩家自  
己。即使交换给其他玩家玛咕的数值也会  
保留。各项数值的培养详细如下

|           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| レベル       | 玛咕的等级即为四项基本数值等级的合             |
| シンクロ率     | 对东京的支援率。玛咕每升一级加3，东京灭亡 欠减10    |
| パワー (力量)  | 玛咕射击武器系统提升 (剑、长枪等)            |
| ガード (防御)  | 玛咕防卫能力提升                      |
| ヒット (命中)  | 玛咕射击武器系统来提升 (銃、大炮等，注意铁炮也算射击类) |
| マインド (意志) | 玛咕战术系统提升 (法杖等)                |

2000年12月

玛古根据自己的性格和玩家的培养方向会产生种神不样的进化路线。当玛古10级后便会根据当前能力进行第一次进化分支，30级时进行第二次，60级时第三次，最后还可通过喂食特殊物品成长为特殊形态，外貌

能力都会有着千变万化的成长类型，有些还会长出可爱的小翅膀，十分有意思，如果想培养出最适合自己的玛古，就要事先做好规划，有计划地养宠物才是个好主人嘛。玛古进化成长路线如下：

|       |      |       |       |     |
|-------|------|-------|-------|-----|
| 第一形態  | マダ   | 野人    | ネ     | 470 |
| 第二形態  | ユル   | 力量    | グラニル  | 410 |
| 第三形態  | エゴ   | 師範    | ミダガル  | 410 |
| 第四形態  | イス   | 治中    | バシアル  | 410 |
| 第五形態  | イング  | 途中    | フロージル | 410 |
| 第六形態  | オサル  | 力量・其他 | バシアル  | 430 |
| 第七形態  | オサロー | 防範・其他 | フロージル | 430 |
| 第八形態  | ベオ   | 命中・其他 | グラニル  | 430 |
| 第九形態  | デーダ  | 命中・其他 | ミダガル  | 430 |
| 第十形態  | ソ    | 力量・其他 | グラニル  | 430 |
| 第十一形態 | レイ   | 防範・其他 | ミダガル  | 430 |

## 捉摸不定的玛吉性格

每只玛古都有自己的独特性格。天生的性格可以通过喂食特定的物品来改变。因性格不同，玩家在任务中所处的境况玛古会做出种种不一样的举动。有的会恢复玩家的体力有的却

会给坑家加攻击力，甚至给坑家加无敌，而且喜欢吃的东西也都不一样影响同步率的升降。

依玛古的性格所形成的支援动作如下

位玛古的性格所形成的支撑动作

| 東京電力の電力供給計画 |                       |                       |       |
|-------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| ①東京電力の供給計画  | やんらん 調整、<br>送電計画、発電計画 | ぜんれん 調整、<br>送電計画、発電計画 | 計画    |
| ②電力の需要      | 電力の需要                 | 電力の需要                 | 電力の需要 |
| ③電力の供給      | 電力の供給                 | 電力の供給                 | 電力の供給 |
| ④電力の消費      | 電力の消費                 | 電力の消費                 | 電力の消費 |
| ⑤電力の貯蔵      | 電力の貯蔵                 | 電力の貯蔵                 | 電力の貯蔵 |
| ⑥電力の輸送      | 電力の輸送                 | 電力の輸送                 | 電力の輸送 |
| ⑦電力の分配      | 電力の分配                 | 電力の分配                 | 電力の分配 |
| ⑧電力の管理      | 電力の管理                 | 電力の管理                 | 電力の管理 |
| ⑨電力の安全      | 電力の安全                 | 電力の安全                 | 電力の安全 |
| ⑩電力の環境      | 電力の環境                 | 電力の環境                 | 電力の環境 |
| ⑪電力の経済      | 電力の経済                 | 電力の経済                 | 電力の経済 |
| ⑫電力の社会      | 電力の社会                 | 電力の社会                 | 電力の社会 |
| ⑬電力の文化      | 電力の文化                 | 電力の文化                 | 電力の文化 |
| ⑭電力の教育      | 電力の教育                 | 電力の教育                 | 電力の教育 |
| ⑮電力の健康      | 電力の健康                 | 電力の健康                 | 電力の健康 |
| ⑯電力の福祉      | 電力の福祉                 | 電力の福祉                 | 電力の福祉 |
| ⑰電力の国際      | 電力の国際                 | 電力の国際                 | 電力の国際 |
| ⑱電力の未来      | 電力の未来                 | 電力の未来                 | 電力の未来 |
| ⑲電力の歴史      | 電力の歴史                 | 電力の歴史                 | 電力の歴史 |
| ⑳電力の現在      | 電力の現在                 | 電力の現在                 | 電力の現在 |
| ㉑電力の将来      | 電力の将来                 | 電力の将来                 | 電力の将来 |
| ㉒電力の発展      | 電力の発展                 | 電力の発展                 | 電力の発展 |
| ㉓電力の衰退      | 電力の衰退                 | 電力の衰退                 | 電力の衰退 |
| ㉔電力の停滞      | 電力の停滞                 | 電力の停滞                 | 電力の停滞 |
| ㉕電力の転換      | 電力の転換                 | 電力の転換                 | 電力の転換 |
| ㉖電力の革新      | 電力の革新                 | 電力の革新                 | 電力の革新 |
| ㉗電力の創造      | 電力の創造                 | 電力の創造                 | 電力の創造 |
| ㉘電力の破壊      | 電力の破壊                 | 電力の破壊                 | 電力の破壊 |
| ㉙電力の再生      | 電力の再生                 | 電力の再生                 | 電力の再生 |
| ㉚電力の循環      | 電力の循環                 | 電力の循環                 | 電力の循環 |
| ㉛電力の共生      | 電力の共生                 | 電力の共生                 | 電力の共生 |
| ㉜電力の共存      | 電力の共存                 | 電力の共存                 | 電力の共存 |
| ㉝電力の共栄      | 電力の共栄                 | 電力の共栄                 | 電力の共栄 |
| ㉞電力の共進      | 電力の共進                 | 電力の共進                 | 電力の共進 |
| ㉟電力の共退      | 電力の共退                 | 電力の共退                 | 電力の共退 |
| ㊱電力の共死      | 電力の共死                 | 電力の共死                 | 電力の共死 |
| ㊲電力の共生      | 電力の共生                 | 電力の共生                 | 電力の共生 |
| ㊳電力の共存      | 電力の共存                 | 電力の共存                 | 電力の共存 |
| ㊴電力の共栄      | 電力の共栄                 | 電力の共栄                 | 電力の共栄 |
| ㊵電力の共進      | 電力の共進                 | 電力の共進                 | 電力の共進 |
| ㊶電力の共退      | 電力の共退                 | 電力の共退                 | 電力の共退 |
| ㊷電力の共死      | 電力の共死                 | 電力の共死                 | 電力の共死 |
| ㊸電力の共生      | 電力の共生                 | 電力の共生                 | 電力の共生 |
| ㊹電力の共存      | 電力の共存                 | 電力の共存                 | 電力の共存 |
| ㊺電力の共栄      | 電力の共栄                 | 電力の共栄                 | 電力の共栄 |
| ㊻電力の共進      | 電力の共進                 | 電力の共進                 | 電力の共進 |
| ㊼電力の共退      | 電力の共退                 | 電力の共退                 | 電力の共退 |
| ㊽電力の共死      | 電力の共死                 | 電力の共死                 | 電力の共死 |
| ㊾電力の共生      | 電力の共生                 | 電力の共生                 | 電力の共生 |
| ㊿電力の共存      | 電力の共存                 | 電力の共存                 | 電力の共存 |

## 大食型性格

[illegible]

2000年12月15日

当玛古10级以后，在战斗指令中选择PBチエイン，槽储满之后即可同时按L+R发动玛古的光子爆发技，效果根据玛古的等级和种类而不同。

种，NPC同伴并不会自己发动，玩家按住L+R不放时同伴会主动上来和玩家一同发动连协技。四种光子爆发的效果

| 《最终幻想》的道具 |                                      |  |
|-----------|--------------------------------------|--|
| グラニ       | 对前方范围进行<br>蓄一定几率即死效果的攻击              | 提升即死的几率                                |
| パシリアル     | 对周围一定范围一定几率即死攻击                      | 提升麻痹几率以及延长麻痹效果时间                       |
| ミッドガル     | 提升自己的攻击力 防御力与魔法力<br>降低敌人的能力、持续时间为20秒 | 提升效果的时间                                |
| バグ・ジ      | PP值无限                                | 敌人对魔力时间减半，三秒时必定会安心<br>人物对所有属性抗性并进入无敌状态 |

|        |      |         |            |        |
|--------|------|---------|------------|--------|
| 第一形態   | テル   | 命中・草地   | バシリアル      | LV30   |
| 第二形態   | ニード  | 連発・異他   | フロ ジル      | LV30   |
| 第三形態   | ウラド  | 力量・防衛   | ミト ガル      | LV60   |
| 第四形態   | ウイン  | 力量・命中   | バシリアル      | LV60   |
| 第五形態   | シャト  | マイト・力量  | グラニル       | LV60   |
| 第六形態   | シャト  | 力量・速攻   | フロージル      | LV60   |
| 第七形態   | テルナ  | 防衛・力量   | グラニル       | LV60   |
| 第八形態   | ベオク  | 防衛・命中   | バシリアル      | LV60   |
| 第九形態   | ラグ   | 防衛・速攻   | フロージル      | LV60   |
| 第十形態   | アンズル | 命中・力量   | グラニル       | LV60   |
| 第十一形態  | ハガル  | 命中・防衛   | ミドガル       | LV60   |
| 第十二形態  | シグ   | 命中・速攻   | フロージル      | LV60   |
| 第十三形態  | シグ   | 速攻・命中   | バシリアル      | LV60   |
| 第十四形態  | ラビオ  | 速攻・防衛   | ミドガル       | LV60   |
| 第十五形態  | ラビオ  | 連射・防衛   | 連射・命中・光子弾発 | LV50以上 |
| 第十六形態  | パイロ  | 連射・命中   | 連射・力量の光子弾発 | LV50以上 |
| 第十七形態  | パイロ  | 連射・命中   | 連射・命中の光子弾発 | LV50以上 |
| 第十八形態  | カーサー | 速攻・カー   |            |        |
| 第十九形態  | カーサー | 速攻・カー   |            |        |
| 第二十形態  | フェミニ | 連射・フェミニ | 連射・力量の光子弾発 | LV50以上 |
| 第二十一形態 | フェミニ | 連射・フェミニ |            |        |
| 第二十二形態 | ラダム  | 連射・ラダムの | 連射・命中・光子弾発 | LV50以上 |
| 第二十三形態 | ラダム  | 連射・ラダムの |            |        |

## 培养出自己最喜欢的玛古

玛古成长后会改变自己的外型，有些还会变成非常有意思的外貌。比如戴了一个忍者头巾，变成一个像“熊猫”一样的东西，还有的像高达，有的像 angel 天使，可谓千奇百怪。玛古的颜色可以在建人物时选择，有些特殊玛古颜色是固定的无法改变。而如果想免费删玛古的话就建个新人物再把他/她的玛古放入物品栏就行。

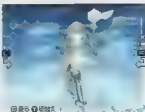


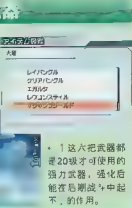


Figure 1

斗更为有利。玩家可以用战斗中得到的元素矿石来为称心的武器添加效果，在卖道具的MM对面那个机器人那里就可以使用这种矿石。

| 名前  | 附加効果                            | 所属合成要素    |
|-----|---------------------------------|-----------|
| ヒート | 炎傷 一定机率附加燃焼状态                   | ヒートエレメント  |
| アイス | 氷傷 一定机率附加冻结状态                   | アイスエレメント  |
| スタン | 麻痺 一定机率附加麻痺状态                   | スタンエレメント  |
| ライト | 毒害 一定机率附加毒害状态                   | ライトエレメント  |
| ダク  | 暗害 一定机率附加暗害状态                   | ダークエレメント  |
| スロ  | 遅延 一定机率附加迟延状态                   | -         |
| ブレイ | 攻击力下、法击力下                       | ジェラルメント   |
| ゲイル | 破防力下                            | -         |
| バフ  | 即死 一定机率使敌人一击必杀                  | -         |
| ソウル | 睡眠 睡眠状态上升                       | ソウルエレメント  |
| ドロ  | HP吸收 一定机率吸收敌人HP、但效果不明           | ドロ エレメント  |
| ハート | PP吸收 一定机率吸收敌人PP、效果也不明           | ハート エレメント |
| メゼク | 金钱掠夺 一定机率偷取金钱                   | メゼクエレメント  |
| エクス | 经验掠夺 一定机率偷取敌人获得的经验值             | エクスエレメント  |
| ライフ | 全属性提升10%左右 命中 一定机率(命中25%)       | ライフエレメント  |
| セーブ | 金钱使用量减少 攻击力0%伤害 附加固定0%炎伤        | セーブエレメント  |
| バース | 属性伤害提升 一定机率附加毒、自己已出PP、x2.0 附加7% | バースエレメント  |
| カオス | 随机附加一异常效果                       | -         |

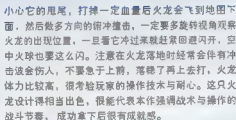
当故事模式流程推进到第三个迷宮结束后，就可以从并差进入城市下水道：「位置就在波后街家旁一开始出场的地方上」，那里有个能输入密码的密码机，目前已知的6组密码可以得到相应的钥匙密码。前四个都是SEGA推出的著名游戏中的东西，是预约特典里附送的，第五个是杂志，第六是把持龙女王的蛇杖，和IUMP盾一样是12月25日SEGA圣诞PARTY上公布的隐藏密码。



|           |           |                                 |
|-----------|-----------|---------------------------------|
| 最终レイトカノン  | 3489-9723 | PSP《光明之风》里シナ的那把心剑               |
| セルビアの枪    | 4137-5476 | PSP《战双女神》里セルビア使用的长枪             |
| みくみくのネギ   | 8331-7716 | 预定09年发售的PSP《初音ミク》里的长葱           |
| ヴァリアント    | 5247-3115 | PS4、PS3、PS2、Wii、Xbox 360、街机《东方》 |
| バザン・シュールド | 4841-9476 | 《少年叛乱》装备盾                       |
| カトウケウスの衣  | 8741-4615 | 《少年叛乱》装备衣                       |

族失去了消息，人类也只有少部分幸存了下来。受一名叫尼可拉的大叔委托，主人公们前去奥泽特涅地寻找走失的机器人奥基。

本作主要卖点是联机游戏，不过单人故事模式还是必须要过的，关系到很多要素的开启和可接任务的数量和类。游戏根据玩家所选择的种族，故事模式的剧情和流程关卡也会有所不同，关卡任务出现的顺序也会不一样，但在任务中有关战斗的内容还是一样的，因此不用太在意，如果想看完全剧情可以建三个角色玩三周目。下面的流程以人类战士为主准。



### 溪谷的王者

选择好主人公后来到都市，一进门就见到一名叫卡伦的哥哥，一路寒暄之后说要去拜见市长，进入市长的大厅，左边站的是接待处，左边接待小姐是进入取道具，左边的小姐是任务的开始，先走入右厅的市长办公室，见到了慈态可鞠和蔼可亲的市长大人，会询问玩家一些问题。之后出门，遇到一名叫格雷的诺克大兄贵，告知和诺谷方面感到有异常的能重调查，要求前去调查。台面处出现任务，可以先回到大厅外的武器店让店员精做装备，准备就绪后就可以出发任务了，但区域会持续往里走，进入魔法阵的中央传送到任务区域——诺谷。

第一个任务，任务中会有很多关于游戏的提示，任务也很简单，可以上来熟悉一下操作，卡卡会暂时成为同伴帮助你一段时间。任务分为一个区域依次推进，通往下一个区域的入口都会被红色的光线封锁，全关本区域的所有敌人后才能将之开启前往下一个区域，这是观察敌人的最好时机，白色是没去过区域，绿色是以前去过的区域，留意下方应该有什么敌人。这里的敌人都是一些很弱小的蛇免神速之类的杂色，可以轻松搞定。一路杀到 座标前门，潮退到白天时的小女仆登场，还没准备好前方区域出现头目龙，第一个OSS战斗。

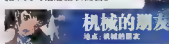
BOSS战——火龙。本作的BOSS战由 1 个白色传送点进入，进入前要做好准备。BOSS 火龙实力十分强劲，攻击手段相当丰富，第一次打到这里会感到很吃力，最好把道具快捷键预先设置好。火龙站原地喷火时是反击的好机会，从侧面绕上去多打几下，留意它的“散步式”，被踩到会掉很多血，打尾时要小心。

## 雪原调查队搜索

打完火龙后从传送点回城，带蒂莉莎去市长办公室，一番繁琐的询问之后决定让她留在这里。出门后接到调查队在雪原失去联络的消息，柜台处接任务，和卡伦和蒂莉莎一起前去搜索调查队的踪迹。

这次有两名同伴随行，战斗轻松了很多，萨莉莎会恢复体力的魔法，能节省不少恢复药，战斗时一直悬护下人。雪地上的敌人并不强，主要是一些雪兔子，要注意的是那种个头很大的雪猩猩，攻击力和攻击范围都比较大，绕到后面打较好。本任务不长，前进几个区域后遇到一名调查队员，要求前去救他哥哥，再往前走一段就会看到那位哥哥被两只雪猩猩围攻，上前去解救。

BOSS战——雪碧猴两只。对比之前的火龙这两只雪碧猴就简单多了，照平时杂兵那么打就可以。轻松摆平后，一只雪碧猴偷偷偷萨莉莉莎，眼看就要打中之时被人神秘男子救下，从她话语间似乎认识萨莉莉莎，而且对主人公等人美得不友善，撇下几句话后扬长而去。



郁闷地回来后，在城中的机械人族处打听到有关20年前消失的历史“大空白”的事情，传说那场灾难让大多数机械族人进入了沉眠，月之

族失去了消息，人类也只有少部分幸存了下来。受一名叫尼可拉的大叔委托，主人公们前去奥泽特涅地寻找走失的机器人奥基。

接任务后来到阴雨连绵的沼泽地，在沼泽上不断前进，这里有很多地上的钉板，注意在钉子收起来的时候快速通过，其他没什么特别的。敌人当中会出现飞在空中的一大鸟，体力较高，会来回攻击，多个一起出现时有点麻烦，最好和同伴合力集中歼灭。在一个区域找到那个机器人奥基，不过他只剩下了头，还不能参加战斗，接着往左走，萝莉被触手摸去，没说的，别吃土豆的凶手

**BOSS战——章鱼。**此处场地是一个圆形的台子，章鱼出现在中间的池子里用几只触手攻击，触手抬起来时要不断游动躲避它的打击，暗雷时也要如此来躲避触手的打击，当触手落停到台子上时即可上去进攻触手，章鱼回攻击时躲到台子边缘即可。章鱼吸气后会喷出一道水，章鱼会游到一定距离后，章鱼会游到台子外面，用两条触手不断攻击，注意躲闪和补血，这时章鱼的吸气会把人吸到嘴里不过扣血，伤害很大，不过吸完它的大脑袋也会成为大破绽，趁机上它去戳脑袋。









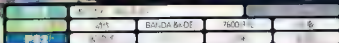
ガンダム無双



ガンダム  
無双  
2  
GUNDAM MUSOU

类作品。本作的素质之高，令人惊愕。甚至可以说不可以言喻。《战国无双》依然是由光荣公司所开发出的最新无二高达无双了。

自从6年前推出「战国无双」以后，再没有制作出如此优秀的作品。本作中丰富的任务模式，以及针对前作改进的战斗系统，都让本系列到达了一个新的层次。」[文士]



一机当千!用钢铁演绎宿命之战!  
真·高达无双!高达续写无双传奇!

本作作为《高达无双》系列的正统第二作，表现非常抢眼，以V高达VS萨扎比、强袭自由高达VS命运高达、一老一新的宿命之敌为代表，通过各种任务模式的诠释，使得高达演绎的无双作品别有韵味。本次新加的机体各个都独具魅力，使得整个作品都充满了个性。

[illegible]

## 超级地图兵器——SP攻击

SP攻击可以理解为无双系列中的“无双乱舞”，相续之前作，本作的SP攻击击破了不少。一部分为1-3个等级，对敌影响无双特攻的时间，是由“体部件”决定的，“体部件”上带有几个能源球就能发动几级的SP攻击。本作有陆上SP攻击、空中SP攻击和组合SP攻击。陆上SP攻击一般有很强的秒杀性，触碰到一个敌人发动，能对造成伤害；空中SP攻击则一般是派兵，抢占地点指挥援兵；组合SP攻击一般都是极大范围攻击，需要看具体招式来考量实用性。在游玩时玩家若看了“火力全开”特效就能发



1. 强袭自由高达的空中SP攻击非常霸道，完美重现了原作中精英龙骑兵攻击时的魅力。动真·SP攻击，威力比普通SP攻击强。而组合SP攻击一般要和拥有友好关系的NPC一起发动，如果装备了“オーバードライブ”特技也能独自一人就发动。

## CHECK! 游戏全部模式详细解读

本作的游戏模式总共可以分为两个，官方模式 OFFICIAL MODE 和任务模式 MISSION MODE！。官方模式只有4个剧本。阿姆罗·夏亚、卡缪和捷多，其中阿姆罗、夏亚的官方模式通关后，会出现“逆袭之夏亚”剧本，将其通关后，便可以在官方模式里切换机体。卡缪和捷多剧本也都是一样。另外，官方模式通关后，其中的角色还可以在任务模式中使用。

任务模式是本作主打模式。每个角色都有故事任务 STORY MISSION，每人固定5个关卡，大部分关卡都需先阅读剧情后才能进行，这点请注意。自由任务 FREE MISSION 里有很多难度升级或提升的任务，当然这里也存在许多提高角色好感度的任务。机体4级部件解锁和隐藏机体加入的任务。收集任务：COLLECTION MISSION，可以通过这个任务来收集机体部件，主要用来提升机体部件的性能和制造新机体，这里每个任务都会付出大量的同一机体。执照任务 LICENSE MISSION，想解

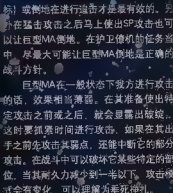
一个角色能够掌握全部的主牌机就是要先获得其控制权。需要与攻击角色的友好度达到一定程度才能出现相关任务。任务完成后能拿到奖励。像任务名 `FRENDS+P+M+SSON`，重要任务模式之一，每个任务都关系到各个驾驶员角色的友好度。友好度直接关系到机团任务和特殊任务这两大核心任务的出现和进行权。特殊任务 `EXTRA+M+SSON`：本作中的最高任务，很多任务都绑定在 HARD 难度，或者绑定在使用机体。完成后能让某架主牌机的 4 级超解解禁，而完成了“真·高达无双”这个最强任务后，就能一次解锁全部机体的 4 级超解解禁。



1 女王哈曼的女帝服装。

## 强敌登场！激战巨型MA！

本作中会在特定的关卡中出现巨型 Mobile Armor (MA)，以一般攻击是无法对其造成大幅伤害。在与巨型MA战斗时要在敌机附近诱使其攻击。当其显露出破绽的瞬间，利用猛击攻击（按住□键击出后的蓄力，可蓄两段）或SP攻击击之露出弱点（巨型MA上显示出绿色的游





# 机体强化设施——MS研究所

MS研究所是本作的重点,可以说核心系统。本作在战斗中能获得大量的机体部件,总共有“体”、“左臂”、“右臂”、“左腿”、“右腿”5种。部件有等级设计,最高为4级,但组件必须通过完成特定任务后才能获得。没有解装之前玩家最多只能获得3级部件。玩家通过不断的在MS研究所里对机体的5个部件进行强化和附加特殊能力来获得整个机体的战斗力大幅提升。只要达到限制关卡,就一定获得一个玩家所使用机体的部件。另外打倒王牌机师,获得由监禁累计到一定数量都能获得数值的部件奖励。

只要你在研究所里进行部件的改造,无论进行哪项工作都可以获得经验值来使研究所升级。研究所的等级最高是10级,每升一级可以增加强化数量和附加技能。不管是给部件升级,强化能力还是附加特殊效果都需要时间的,这段时间内所造的部件会一直在研究所强化,这时部件会被割下来,如果这时你驾驶该部件的机体先进行战斗就会发现该机体的该部件暂时变回了初始形态,只要再任意进行一关MISSION关卡,就可以去研究所里拿回来。

想要快速提升研究所的等级提升到10级,是个很艰巨的。在接收的部件后,就会完成RINDS-IF MISSION——“高达擂台赛”,把决赛关卡打出来以后就可以反复进行挑战了,难度为控制在简单难度时,过关时间控制在1分以内基本上人物

| 部位 | 名称     | 等级 | 备注           |
|----|--------|----|--------------|
| 1  | コアユニット | 1  | コアユニットは強力な武器 |
| 2  | コアユニット | 2  | コアユニットは強力な武器 |
| 3  | コアユニット | 3  | コアユニットは強力な武器 |
| 4  | コアユニット | 4  | コアユニットは強力な武器 |
| 5  | コアユニット | 5  | コアユニットは強力な武器 |
| 6  | コアユニット | 6  | コアユニットは強力な武器 |
| 7  | コアユニット | 7  | コアユニットは強力な武器 |
| 8  | コアユニット | 8  | コアユニットは強力な武器 |
| 9  | コアユニット | 9  | コアユニットは強力な武器 |
| 10 | コアユニット | 10 | コアユニットは強力な武器 |

| 部位 | 名称     | 等级 | 备注           |
|----|--------|----|--------------|
| 1  | コアユニット | 1  | コアユニットは強力な武器 |
| 2  | コアユニット | 2  | コアユニットは強力な武器 |
| 3  | コアユニット | 3  | コアユニットは強力な武器 |
| 4  | コアユニット | 4  | コアユニットは強力な武器 |
| 5  | コアユニット | 5  | コアユニットは強力な武器 |
| 6  | コアユニット | 6  | コアユニットは強力な武器 |
| 7  | コアユニット | 7  | コアユニットは強力な武器 |
| 8  | コアユニット | 8  | コアユニットは強力な武器 |
| 9  | コアユニット | 9  | コアユニットは強力な武器 |
| 10 | コアユニット | 10 | コアユニットは強力な武器 |

## 好感度和配件系统

在每个机师的制造单里,除了能查看他的机体、执照、技能以外,还有一个选项——部件 (TERMINAL)。这是本作的核心系统之一,每个角色想进行改修模式就必须先阅读部件。而很多特殊任务的开启,以及其他机体发生事件都需要查看部件,所以玩家在过关以后除了要习惯性

的进入研究所取部件外,还要时常查看部件。而高斯RELATION INFO是玩家当前使用角色与其他所有驾驶员的关系,最高是亲善。玩家一定等级和所有的机师搞好关系,除了几个看板以外,其他人都是最少点击,不点就打不开,或者打到好刺一点HP,让NPC同伴作战,但这也不是万能的办法,因为玩家需要提升等级。

无论在哪一个关卡,只要以同一阵营身份出击的话,和同伴NPC的关系就会慢慢提升。本作中有几个任务都是一次性大幅度提升好感度的好办法,例如“兵士的战争”,“神之力”等,所以即使是盲放,也能在幕后加好感度加起来。

## CHECK! 王牌机体、杂牌机体和执照

本作中除了王牌机体外,还有很多杂牌机体都需要在战斗中收集齐其5个部件才能组合而成。但杂牌机体只要组合出来就能直接使用,不需要执照。但它们的性能也相当弱。攻击动作比较少,没有蓄力攻击和狙击攻击,也就是说是无施放范围技、破防技、气绝技,另外其没有空中SP攻击。无论何时,只要SP槽满了,发动SP攻击时都只能再开一段血条,非强制可以取消。

而每个机师除了自己在那件中所拥有的王牌机体执照外,想要驾驶其他王牌机体就需要先取得执照。每个执照都有相对应的执照任务,执照任务的完成条件是需要提升与其他机师的好感度。有些机体即使拿到执照也无法使用,那是因为有些机体受到了地形限制,还有有些机体是NT专用机,玩家需要通过部件来开启“人类的革新”和“强制进化”两个自由任务,从而让机体成为新人类或强化人就可以驾驶了,除了王牌机体以外,剩下的机体也有很多杂牌机与原作中的驾驶员相对应,比如“黑色三连星”驾驶员的大魔。

# 特技习得和机体的关系

本作的特技是藉由驾驶员机体战斗过关后,随机习得的,要拿到全部的技能就要换来拥有各种不同特技的机体。而有些机体的某些技能是相同的,技能的学习有几关,几乎百分比数值会随等级的上升而慢慢增加。最后习得该技能,机体的第4项技能是在人物等级70级以后才能习得。



| 技能名称 | 特技效果        | 习得条件                 |
|------|-------------|----------------------|
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |
| バスター | 近接攻撃時に威力アップ | バスターの機体で10回以上バスターを撃つ |

## 全机体获得要点指南

一般在游戏中进行完主角主要角色的主要模式后,全部的杂牌机几乎都能解锁,只剩下几台夏亚的几台专用机和两台或者系的杂牌机体比较难收集到。这里就为大家总结一下,首先进行夏亚自由任务中的“夏亚的传承”任务,任务只能靠夏亚来完成,完成后在收集任务量又会出夏亚门牌两架机体。



夏亚用机体的任务,这些任务机体不需要在通常关卡中出现,而在真和假夏亚的故事模式最终战,夏亚的机体,在任务里面都可以收集到高达和武者MK-III的机体,也获得了全部机体后,就会出夏亚的任务——武者高达。

## 跨世代的钢铁武者——武者高达系列入手心得

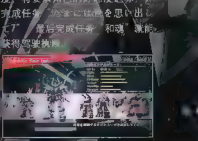
武者高达 (武者ガンダム)  
首先在任务模式 (MISSION MODE) 里,使单个机师的等级达到5000机,然后自由由任务中收集出任务点数5000纪念任务,完成任务后阅读部件就会获得奖励,之后

武者高达B (武者ガンダムB)  
首先在任务模式 (MISSION MODE) 里,使单个机师的等级达到5000机,然后自由由任务中收集出任务点数5000纪念任务,完成任务后阅读部件就会获得奖励,之后



武者高达 (武者ガンダム)  
首先在任务模式 (MISSION MODE) 里,使单个机师的等级达到5000机,然后自由由任务中收集出任务点数5000纪念任务,完成任务后阅读部件就会获得奖励,之后

在关卡中,武者高达随机出现几事上升,这时在任务任务中会出现“たまたまは昔を思い出して1-6”执照任务中出现任务“荒魂”,当收集武者高达的部件收集完全,就可以获得机体,再查看好感度,将要求机体的好感度达标,并完成任务“たまたまは昔を思い出して1-6”最后完成任务“荒魂”就能获得武者高达机体。









擁有技能：精密射擊、スカイアイ、ヒートアップ、バッドショット

高达是一部比较中规中矩的机体。在能够使用蓄力攻击6之前，要击坠大量敌机的话需要耗费一番工夫。不过本作中新增的蓄力攻击6确实很好用，蓄力攻击3不只是攻击范围广，而且还可能造成敌机防御崩溃。在扫荡敌机以及王牌驾驶员时都相当好用。执照入手方法，完成执照任务「传说への道2」，必须先完成「传说への道1」，4级部队解禁后要完成特殊任务「当い暴風」。

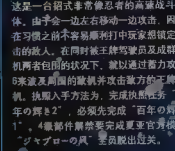
### SP攻击详细解读

在地面战斗时会使用光束粒子的冲刺攻击。瞄准单个敌人后会能造成非常大的伤害。而于空中则以火箭炮进行



**百式**  
 拥有技能：精密射击、バレーショット、負けず嫌い、オールドライブ

这是一种一式非常像忍者的高攻击战斗体。由于会一边左右移动一边攻击，因而在习惯之前不容易瞄准和命中敌人想固定攻击的敌人。在同时被王牌驾驶员及成群战机两者包围的状况下，就以通过蓄力攻击来追击周围的敌机并攻击敌方的王牌机。换入手方法为，完成热烈任务“一年的舞2”，必须先完成“百年的舞1”。4. 零部件解禁要完成夏亚官方情报“ジャブローの凤”全员脱出任务。

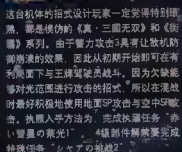


### 三 SP攻击详细解读 三

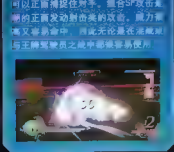


**選手紹介**  
 選手名: 藤田 大輔  
 所属: 東京ヴェルディ  
 背番号: 10  
 位置: MF  
 身長: 175cm  
 体重: 65kg  
 誕生日: 1985年11月10日  
 経歴: リーグ・シニア、ロングレンジ、落し目の持ち主。斗  
 争力強

这台机体的招式设计玩家一定觉得特别眼熟，都是模仿的《真·三国无双》和《街霸》系列。由于主力攻击3具能让敌机防雨剥落的效果，因此从初期开始即可在有利圈面下与王牌驾驶员战斗。因为欠缺能针对光范围进行攻击的招式，所以在混战时最好积极地使用地面SP攻击与空中SP攻击。执照入手方法为：完成招募任务“赤い管束の紫光1”。4级部件解禁要完成特殊任务“シャアの秘技2”。



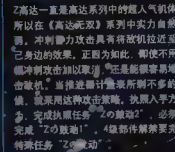
### 三 SPI攻击详细解读



**7月迄**

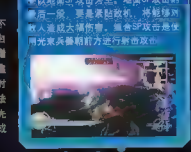
固有技能: ショックウェーブ  
バレンジョット、ヒートア  
プ、ヘッドショット

Z高达一直是高达系列中的超人气机体，所以在《高达无双》系列中实力自然强劲。冲刺射击攻击具有将敌机拉近至己身边的效果。正因为如此，即使不用冲刺射击攻击加以取消，还是能很容易地击破敌机。当推进器计量表所剩不多的时候，就采用这种攻击策略。按照入手方法，完成执照任务“Z的机动2”，必须完成“Z的机动1”。4组部件解禁要完成执照任务“Z的机动”。



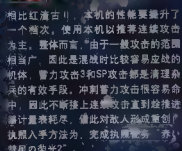
### 三 SP攻击详细解读

空中SP攻击较难掌握，如果用多辆坦克或步兵或精准敌将后推进，也有很好的效果。对付王牌驾驶员时，还是用步兵或坦克攻击为主，不要SP攻击为主。



固有技能: ガッツ、ノックダウン、マゴイティタ、サイ、エースパイロット

相比红清古刀，本机的性能要提升了一个档次。使用本机以推荐连续攻击为主。整体而言，由于一触攻击的范围相当广，因此是混战时比较容易清理的机体。警力攻击3和SP攻击都是应战杂兵的有效手段。冲刺警力攻击很容易命中，因此不断接上连续攻击直到炫推进量计量表耗尽，借此对敌人形成重创！  
按照入手方法，完成执照任务“赤い星の密航”。

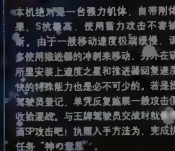


### SP攻击详细解读



**THE・0**  
 拥有技能: ショックウェーブ  
 スカイアイ、マグネティック  
 ハイ、エースパイロット

本机绝对是一台强力机体，自带刚体效果，S抗提高，使用蓄力攻击不害怕。由于一般移动速度极端缓慢，请多使用推进器的冲刺来移动，另外在图中所显示加速之星和推进器回复速度快的特殊能力也是必不可少的。若是提高驾驶员登记，单凭反复施展一般攻击也能收拾混战，与王牌驾驶员交战时就能使用SP攻击吧！按照入手方法，完成指定任务“神的意志”。



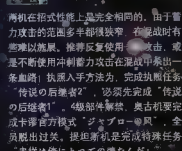
### SP攻击仔细阅读

地面SP攻击是以多手的光束军刀连续挥砍的乱舞系攻击，是非常适用于对付王牌驾驶员的招式。而空中SP



固有技能:【奥古】バリンダグ・カスタマイズ、気付きぬハイドレンジング(調音)ガツ、スクワイド・アブ、ネンドラフ

两机在招式性能上是完全相同的。由于蓄力攻击的范围多半都很狭窄，在混战时有些难以施展。推荐反复使用“**攻击**”，或是不断使用冲刺蓄力攻击在混战中杀出一条血路！执旗入手方法，完成执旗任务“**传说的后继者**”，必须先完成“**传说的后继者1**”。4级部件解禁，奥古机要完成卡缪官方模式“**ジェブローン風**”，全员脱出过关。提坦斯机是完成特殊任务“**奥古的逆袭**”后解禁。

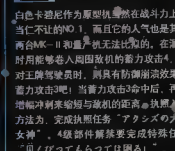


### SP攻击详细解读



**トビ**  
 拥有技能：リーダーシップ、マジックショット、ヒートアップ、スクリュー

白色卡迪尼作为原型机虽然在战斗力上当仁不让的NO.1。而且它的人气也是两合MK-II和量产机无法比拟的。在战斗时能够卷入周围敌机的蓄力攻击4。对王牌驾驶员来说，则具有防御崩溃效果蓄力攻击3！当蓄力攻击3命中后，将增幅冲刺来缩短与敌机的距离。执照方法为，完成执照任务“アクシズの女神”。4级部件解禁要完成特殊任务“真・バグ部分作ては困る”。



### 三 SP攻击详细解读 三







如果说Z高达是个狙击手，那么ZZ高达就是重炮手了。虽然机动性较低，不过由于可以变形，因此移动速度尚。在格斗战方面，虽然破壞力很强，但是攻击范围绝对堪称顶尖。由于着力攻击3级机无法防御，对付王牌驾驶员的时候就得多利用吧！执照入手方法为，完成执照任务“突撃を越える力2”，必须先完成“突撃を越える力1”。4.根据解案要完成特殊任务“フニメじやない”。

## 卡碧尼MK-II系列

两台卡萨诺MK-II虽然和卡萨诺相比，在蓄力攻击上有微妙的差异，不过其他招式大致上的性能是相当的。卡萨诺是本作中最大最灵巧的机体之一，招式十分全面，出手非常快，5体的性能超群，3万要是控制的好，可以轻松形成连击，就是攻击有点弱，冲刺攻击的出手慢快一般都会占得先机。本机和其他大多数机体的最大不同是搭载了浮游炮，是VT专用机。按照入手方法为：击败指挥官（即“战斗少女”

v 高达

官方特意强调本机设计的实力陷入...。拥有扇形攻击范围的雷力攻击相当好用，这是主要攻击手段。雷力攻击6档的防护罩性能相当好，能够在未装备「フィールド机能」的情况下，减轻射击造成的伤害。配合上冲刺BUG，能在最高难度下轻松秒杀敌方王牌驾驶员，执照入手方法为：完成执照任务「最强のガンダム2」，必须先完成「最强のガンダム1」，4级部件解禁要完成特殊任务「アムロ・レイ」。

薩科比

萨扎比的性能略显不足。主要是它的浮游炮发动后，运动轨迹没有V高达那么正规，比较诡异。蓄力攻击4的性能没有那么万，将敌机晃起然后用浮游炮轰击。这招只适合对付王牌驾驶员。蓄力攻击6的命中率不错，但实用性要大大折扣。蓄力攻击5放空后的硬锁也很大。执照入手方法为：完成执照任务“红”的逆袭者2，必须先完成“红的逆袭者1”，4级部件解禁要完成特殊任务“赤色巨星”。

## SP 反击详细解读

SP攻击详细解读

**SPTV市详细解读**



[SP攻击详细解密](#)

◆ ◆ ◆

高达F91性能超群。能攻击前方的数台攻击机相当多。不论是在混战或是与王牌驾驶员战斗时,都很有优势。尤其是着力攻击非直直,由于最后阶段的射击可以对方范围进行攻击,因此在有许多敌机出现时,使用会相当有效。还有本机的起手速度相当快,出招也少有破绽。执照入手方法为,完成执照任务「フォーミエラ計画」,4番机片断需要完成特殊任务「さつてん」,もつと!もつと来い!

## V2高达

V2高达看似灵巧，但出招的起手式着实有点慢，蓄力一击2在高难度下很容易被中断。主打招式当数原作中一举成名的蓄力攻击——“光之翼”，由于可以攻击空中的敌人相当广，因此非常强劲。除了与王牌驾驶员的战斗以外，只要用这种攻击就绰绰有余了，因为能扩大攻击范围，便于累计SP计数器，所以也可以积极地使用SP攻击。按照入手方法为，完成执照任务“胜利者ハイパーガンダム”。

# 神高达

王牌们认为，日本自卫队擅长空中攻击，而美国大多都很笨拙，因此比较不擅长混战，只有靠火力攻击才能在混战中发挥出巨大的威力。或者多依靠空中SP攻击，一般战况是在电影上。至于与王牌驾驶员的战斗，则是以能消灭对方的火力攻击3个王牌。但对手一旦出招就用火力攻击。以黑人王牌火力完成核心任务，‘拿到雷神之锤’部件就是完成特殊任务‘キング・オブ・ハード’的挑战。

尊者圖文

圖为本机固有技能十分奏用，所以是玩家们每名驾驶员都必须驾驶一段时间的机体。攻击的瞄准很小，又能施展迅速的连续技。强力攻击5和6都非常强的，雷力攻击5的最后一发攻击命中，即可借由冲击波卷入众多敌人。若在与王牌驾驶员的战斗中使用的活，还能顺便清理杂兵。执照入手方法为，完成执照任务“师の意”。爆力驾驶员要完成特殊任务“见よ”东方は红く燃えている！

## SP攻击详细解读



## SP攻击详细解读

[SPIX击详细解读](#)

[SP攻击详细解读](#)





## 飞翼高达0式

拥有技能: バリィング、スカイアイ、対空弾、ハイパーシールド

从前作登场开始,就是强力的SP攻击型机体。蓄力攻击4在混战时相当好用,不过要控制好第二下的攻击方向。这个需要提前操作。又因为是可变形机体,所在机动能力也很高,算是比较容易上手。整体而言,攻击的敏捷算是比较久,因此在与王牌驾驶员战斗时,建议以破绽较小的蓄力攻击4或SP攻击为主。执照入手方法为,完成执照任务“真と假の戦い”,4级部件解禁要完成特殊任务“最後の勝利者”



## SP攻击详细解读

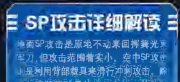
无论是用地面SP攻击还是空中SP攻击,都会发射能够攻击同样范围的激光束。地面SP攻击用在造成敌人攻击之下时攻击。而空中SP攻击则是用于追击者航一口气在空中时。结合SP攻击也是一边躲避一边发射将周围敌人一扫而空的巨大光束。



## 无限正义高达

拥有技能: リングシップ、カスターライズ、ヒートアブゾ、オートドライブ

本机比铁甲上,蓄力攻击3和蓄力攻击4均为范围攻击,而且起手快,连接性好,破绽小。格斗攻击速度迟缓而且容易接上连续技,不过蓄力攻击6的性能就比较一般了。蓄力攻击6能扫荡周围的敌人,因为能卷入大量敌机的攻击较少,所以还是连接到增幅蓄力攻击,以连续攻击来与敌人一决胜负。执照入手方法为,完成执照任务“正义の剣”,4级部件解禁要完成特殊任务“運命の正義”



## SP攻击详细解读

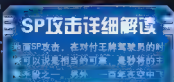
地面SP攻击是能够不依靠弹翼光刀攻击,但攻击范围偏大小。空中SP攻击则是利用背部武装进行冲刺攻击。除了与王牌驾驶员的战斗之外,其他时候发动空中SP攻击,将敌SP攻击以超速度在原地不动。当机周围敌人全部倒台。



## 无限正义高达

拥有技能: ガン、ロングレンジ、マグネティック、ハイ、斗争本能

本机从前作登场以来,就是一架与格斗而生并存的机体。由于采用弹翼的电热器作为武器进行攻击,因此攻击范围虽然广,但是攻击速度却比较慢。蓄力攻击4可谓是最为擅长的。在与王牌驾驶员的战斗当中,还是积极使用地面SP攻击比较好。另外,因此属于可变形的机体,所以移动能力相当优秀。执照入手方法为,完成执照任务“未来への道标”,4级部件解禁要完成特殊任务“ゼロVSビギン”



## SP攻击详细解读

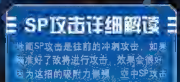
地面SP攻击,在对付王牌驾驶员的时候可以说是相当的好用。是秒秒的于空中使用之一。另外一边走在空中一边进行攻击的空中SP攻击。由于威力偏弱,还是推荐只在混战中使用。结合SP攻击是能够提前发动,同时攻击敌人。



## 无限正义高达

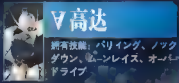
拥有技能: ショックウェーブ、ロングレンジ、増速機、オートドライブ

命运高达是本体最擅长的机体,因为这部机体可以说充分体现“无双”,因为他的攻击大半都能归于格斗类。虽然也能够攻击远处敌人的蓄力攻击3,不过他基本都不会拿起光刀的指挥。由于是能够连接到增幅蓄力攻击为前哨使用,命运的上手度不像无限正义那么快,不过掌握好了你将是“一机当千”。执照入手方法为,完成执照任务“零への道标”,4级部件解禁要完成特殊任务“最悪の刃”



## SP攻击详细解读

地面SP攻击是往前的冲刺攻击。如果连对敌放技能进行攻击,放完后会变为这招的威力爆发。空中SP攻击是超速度使用的,虽然比不上普通攻击的增幅,不过可以用作为破绽攻击也不错。结合SP攻击则是攻击威力增强,一击即倒。



## V高达

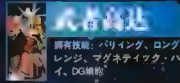
拥有技能: バリィング、ノックダウン、ムーンレイズ、オートドライブ

本机的招式有些奇特,射击、格斗、飞行,是在格斗攻击时的速度以及攻击范围等方面,都相当均衡的机体。蓄力攻击3不仅可以使敌人的防御解除,攻击范围也很广。蓄力攻击4是清理杂兵的好招式。在位于成群的敌机当中,与王牌驾驶员进行战斗时,应该会是个相当好用的招式。执照入手方法为,完成执照任务“黑历史的遗产”,4级部件解禁要完成特殊任务“月光VS光の真”



## SP攻击详细解读

地面SP攻击在发动时是贯穿两个流程。白痴敌人,只能说对敌兵的伤害有致命效果。空中SP攻击则是攻击一定距离月光一击。由于攻击范围比地面SP攻击大了许多,结合SP攻击是能够提前发动,几乎能够一击即倒。



## V高达

拥有技能: バリィング、ロングレンジ、マグネティック、ハイ、DG機能

本作的最强机体之一,作为前作的BOSS,具有完全超越其他机体的实力。它的主要武器是一把利刃+一把十字枪,招式霸道,独步天下。自带特效效果,无坚不摧。再配合强大的攻击范围,使出蓄力攻击的时候,好像一合范围涉及全部的敌人。而且攻击力超高,一般此招使用两次就能制压一个地点。执照入手方法为,完成执照任务“真流”,4级部件解禁要完成特殊任务“一机当千”



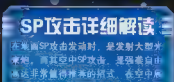
## SP攻击详细解读

地面SP攻击是超大型型的,起手式就是内部倒灌效果,对机体伤害度很高。空中SP攻击是推进型的,攻击范围宽广,对敌人的超环境力相当可观。空中SP攻击则是相当好的招式,一般用了两个回合SP攻击,不到他倒台了。



拥有技能: 增速射撃、スカイアイ、負けず嫌い、エースパイロ

本机被众多玩家称为“神机”,是可以使用蓄力攻击6之前,不假退却。而在面对王牌驾驶员的时候,有有效的技能是能够从具有防御力满效果蓄力攻击6的速度到增幅冲刺攻击。而其高机动性也相当有吸引力。蓄力攻击6的最后一段能辅助玩家意图,发动后在配合空中冲刺,可以一击即倒。执照入手方法为,完成执照任务“自由の使者”,4级部件解禁要完成特殊任务“大いなる自由、大いなる責任”



## SP攻击详细解读

地面SP攻击在发动时,是发射大量光束,而其空中SP攻击,是强袭自由高达效果最得体的招式。在空中中开发攻击,进行扫射。由于在空中中活动范围非常广,几乎能够使用,结合SP攻击是一边展开并攻击一边进行中。



拥有技能: リーダーシップ、好戦性、シヤニング、明確止水

本机的招式基本和本作《高达无限Special》差不多,也属于是最好用的机体之一。消灭技依然是蓄力攻击4,射速快而且威力强。而蓄力攻击3则是单独放的时候适用。蓄力攻击5依然是浮空技,很好连接到空中SP攻击。蓄力攻击6是终极的清场技。此招的加入让本机提高了一个档次。执照入手方法为,完成执照任务“传説への挑戦”,4级部件解禁要完成特殊任务“伝説への挑戦”



## SP攻击详细解读

地面SP攻击发动后是超快的快速连续攻击,而此技来将敌对上上之策。攻击力高得惊人,全招攻击输出命中伤害数值很惊人。在空中SP攻击则是空中超快冲刺,伤害力一指一指,连BOSS都能被攻击。结合SP攻击也是大范围的清场技。





シトロ村  
○一开始，マリカ加入队伍，リウ成为同行者。  
○在广场与デルク对话，前往会长家，剧情后到杂货屋，从ジェイル那里得到那个“おくり”，ジェイル加入队伍。  
○回到广场，剧情之后デルク加入队伍。之后前往东南方向的东丘。  
○入手道具 おくり×4  
○东丘  
○进入之后，立即与まきも×2战斗。之后一直来到存档点，再往北走，在エリア3与まきも×3战斗。回来之后发生剧情，前往フレセリアの森-东部 进入森的遗迹。  
○入手道具 特效药、元气のお香「宝箱/エリア1」

森の遗迹  
○一直前进，与スカルバウル战斗。之后前往遗迹深处。  
○在广场发生剧情，スカルバウル×3战斗。这时可用星の印，用主人公的必杀技和ジェイル的缚り雷光弹容易消灭敌人。战斗结束之后得到「輝ける遺志の书」，之后返回シトロ村。  
○入手道具 輝ける遺志の书

シトロ村  
○出村之后デルク离开队伍。从地图来到フレセリアの森-南部。  
フレセリアの森-南部「ニセモノのマリカを追え」  
○往里走一段路发生剧情。ボツバ成为同行者，之后进入下个地区。  
○与年轻男子和中年男子对话，在途中与ノコギリカワセミ战斗。当敌入的HP削减到一定程度时就会发生剧情，战斗结束。マリカ? 加入队伍。  
BOSS ノコギリカワセミ HP300，弱炎斩。

○之后在左上的路线进入エリア3，再往左进入エリア4。在エリア4的存档点往上走，来到大地屋上，进入森的遗迹。  
○入手道具 アイアンズバ「宝箱/エリア1」モアナ加入后「ミント」特效药「宝箱/エリア4」

森の遗迹  
○前往广场左下南方的地方，发生剧情。之后按照路线图，在入口处发生剧情之后与ノコギリカワセミ战斗。除了マリカ? 以外，其他人的攻击无法伤害敌人。要让マリカ和マリカ? 协力使用「ユニゾン攻击」才能对其构成伤害。  
ノコギリカワセミ HP500 弱炎 斩 掉落 特效药  
○之后到刚才发生剧情的「那里」，剧情之后マリカ? 离开队伍，ボツバ成为同伴。之后到广场左边，剧情之后ノウ同行者中离开，モアナ成为同伴。フレセリアの森-南部的救援消灭，可以回去取得宝箱。「建议从シトロ平原一骑进入」从大地屋前往フレセリアの森-北部。  
フレセリアの森-北部  
○从左边走入エリア3，在路口分叉处向右进入エリア3。出大地屋之后，前往グレイリッジ。

グレイリッジ  
○前往宝箱、道具屋、交易所 发生一通电话。在前往协会支部前 与ギリアム对话。之后回到祠堂，与店员对话，剧情后ローガン加入队伍，エン成为同行者。一起前往矿山。  
グレイリッジ矿山  
○在入口发生剧情，ローガンとエン成为同伴。  
☆エリア1 在最初始的岔路分叉处前进，再从左上的梯子那里进入エリア2。路口下边的隧道往エリア3，可以拿到宝箱。「有光通过的墙壁可以穿过，里面可以发现宝箱。」  
☆エリア2 发生剧情，使队伍前往エリア3。

☆エリア3 从地图左下的梯子那里前往エリア4。  
☆エリア4 到达存档点之后往前走，与ムツメオオミズ战斗。  
BOSS ムツメオオミズ，HP1300，弱炎 斩，掉落 特效药、宝矿石。  
因为BOSS会使用全体攻击，必须让マリカ使用盾しの光保证回复。盾的印基本上无法对敌人构成伤害，使用爪、枪、弓等物理攻击。  
☆エリア5 剧情结束之后得到「気高き鋼鉄の书」。  
○回到电塔处，发生剧情。与ギリアム、サイナス 舰兵×2战斗。战斗结束后，ロガンとエン离开队伍，前往グレイリッジ的祠堂。  
BOSS キリアム HP1000，弱炎斩，掉落プロ ドソド、アイアンメール

使用冰枪的阿克希特サイナス一般兵，再集中攻击キリアム。  
○入手道具 铁の剣、黄泉尼地魔「宝箱/エリア1」、鉄の盾、铁矿石「宝箱/エリア3」、気高き鋼鉄の书  
グレイリッジ  
○在协会支部前与店员对话，前往协会前。

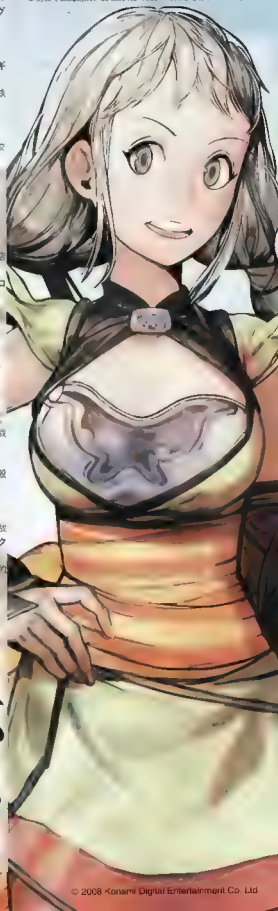
○从マクート那里得到「通行证」，所以可以在道具屋和交易所以通常的价格买卖东西了。  
○前往塔顶发生剧情，エン加入队伍。  
○从地图前往フォートアーク。  
○入手道具 通行证  
フォートアーク  
○通过这里，从大地屋前往サイナス。  
サイナス  
○与塔顶的店员对话，剧情之后来到塔顶入口附近，再与店员对话，回到所前。

○在发生一通电话之后，在外面的路上与ファークス コナン战斗，3回合之后战斗中止，所以一赢的话就可以赢了。  
○从地图前往フォートアーク。  
フォートアーク  
○一直往前走，从大地屋来到グレイリッジ。

グレイリッジ  
○前往协会支部前，发生剧情。之后来到祠堂发生剧情，ローガン加入队伍。  
○前往グレイリッジ山脚的エリア2，之后来到塔的遗迹的岔路。  
○マリカ、ジゼル离开队伍。在广场与モアナ对话发生剧情。  
○从遗迹右边的入口的台阶前往2层大厅，进入旁边的作战室，发生剧情。  
○与リウ对话之后，选择「ああ、始めよう。」  
○之后选定主人公的队友成员，准备出击，与サイナス一般兵、サイナス精英战斗。  
○之后与ファークスとコナン战斗，3回合经过之后会自动结束。  
○在作战室，ジェイル、リウ、マリカ加入队伍。  
○前往1楼最左边和最右边的两个门那里，剧情之后来到作战室，与アスダ对话，选择「ああ。」マリカ アスダ，クロデキル加入队伍。

○这个时候可以给军团起名字，因为在商店的时候会表示的军团名，所以尽量起个比较帅气的名字。  
○从地图前往ミスト。

ミスト川  
○一直来到エリア7。从右出去，来到大地面。之后前往エル・カール。  
○入手道具 ミストサーモン「宝箱/エリア3右下」エル・カール  
○前往宝箱，クロデキル 离开队伍，シャイラ成为同行者。之后アスダ离开队伍。  
○前自帝国国境，发生剧情。得到「有力なる急行の书」。



# 幻想水滸伝

## GENSO SUIKODEN TIERKREIS

# ティアクライス

|                 |        |      |     |     |
|-----------------|--------|------|-----|-----|
| 本游戏文、幻想水滸伝、兽王、虎 | 制作     | コナミ  | 発売  | コナミ |
| 角色设计            | KONAMI | 协助设计 | コナミ | コナミ |
| 剧本              | TA     | 制作   | コナミ | コナミ |

「幻想水滸伝」系列在石上推出的这部作品，利用有限的篇幅，做出了丰富的内容。这是令玩家们最为惊喜的。游戏流程和可攻略的部分，会让你花上将近100小时的心思，而联机冒险，以及其他机种所没有的。长期的攻略包括全部100同伴的收集方法，希望对大家有所帮助。



バル成同行者、シヤイル离开。  
○从大地图前往遗迹的遗迹。  
○入手道具 奇异的象征的书籍  
遗迹的遗迹

在入口处和作战室分别发生剧情。之后  
给梅琳地名称。 (以奇异的名称根据地名称  
变成××城)

○随后与アトリ对话，发生剧情。再回到  
入口，剧情结束后得到帝国的3个委托任  
务。(先接受哪个任务都可写，如果接受  
シヤイル的委托，任务会成为同伴。因此建  
议接受シヤイル的任务，之后的流程就是  
按照那个顺序来写。) 接受シヤイル的委托  
之后，前往エル・カール。

エル・カール  
○前往皇室之后，发生剧情。选定队伍成员  
之后出发。  
○来到大地图，前往ミスト川。  
ミスト川

○エリ2，朝右上方前进 进入下个地域。  
剧情之后进入下一个地域。

朝右上方前进，发生剧情。前往ラザの谷。  
与サイナス一般兵×2，サイナス兵战  
斗。战斗结束后，カガ加入队伍，返回  
エル・カール。

入手道具  
ジャナハ军制式剣、サファイアロッド【宝  
箱エリ2】  
エル・カール  
○アスアド离开队伍。  
○前往遗迹 发生剧情。  
○回到大地图 前往遗迹的遗迹。

遗迹的遗迹

○在入口发生剧情。与エリ成同伴。  
○在广场发生剧情。サザ、ユース成  
为同伴，ケグ离开队伍。  
○在入口发生剧情。选定队伍成员之后出  
发。  
○前往遗迹 与 ボーベス、ボーベス×2  
战斗。战斗结束后，リウ离开队伍。  
○前往入口，2楼东 2楼西 2楼东的序  
列剧情之后，前往エリ2の地下-北部  
フレシエの地下-北部  
○在エリ2の地下往右边走，进入エリ3。  
○与ノヴァ一般兵×3。3回合之后战斗中止，  
返回遗迹的遗迹。

在新的遗迹接受リスラン的委托，前往  
エル・カール。  
エル・カール  
○选择“帝国魔道院”，メルバ离开队伍，  
タージ成为同行者。

前往太子官，剧情结束后得到“玄竜近衛  
のカギ”，タージ离开队伍。  
前往帝国魔道院，剧情之后与玄竜近衛  
BOSS 玄竜，HP1500 弱攻击/突 掉落宝  
石 黄泉返魂地蔵

右边的门打开之后进入，沿台阶往下进  
入室内，剧情之后タージ成为同行者。  
○回来之后，剧情之后タージ成为同伴。  
从大地图返回遗迹，接受クレイアの  
任务。

○返回エル・カール。  
○入手道具 帝国魔道院のカギ  
エル・カール  
○太子官，剧情之后クレイア成为同行者。  
大地图前往ミスト川。

ミスト川  
○从エリ3朝左下前进，来到エリ4。  
○从エリ4朝右边走，上エリ5。  
○在途中发生剧情，与リウ兵的战斗。ミ  
スト川×2战斗。

リウ兵の命 1P800，掉落黄  
泉返魂地蔵。

リウ兵 HP300 掉落 特效药  
向山下 来到大地图1，前往サルバ。

入手道具 シルベリアス【宝箱/エリ  
ア3】、ブロンズアックス、鉄の大剣【宝  
箱/エリ4】、5000ゲッチ【宝箱/エリ5】  
サルバ

○前往总督官 剧情之后クレイア离开队伍。  
○与梅琳的对话 发生剧情。  
○再去总督官，进入里面的房间，剧情之  
后クレイア再度成为同行者。

○从大地图回到エル・カール。  
エル・カール  
○回到太子官，クレイア离开队伍，ナキ  
ル成为同行者。  
○之后从大地图返回遗迹的遗迹。

遗迹的遗迹  
○在入口处和作战室分别发生剧情。之后选择  
“おう ちろん!”，ナキル离开队伍。  
○选定队伍成员之后出发。シエル兵与サイ  
ナス一般兵×3战斗，ロウガン兵与サイナ  
ス一般兵×2，サイナス兵战斗，主人公队  
与サイナス队长，サイナス一般兵×2战斗。  
○战斗胜利之后，大家自动回到作战室。

在入口处以メルバ对话，之后自动回  
到作战室。剧情之后选择“おう、行ける  
ぞ”，选定队伍成员之后出发。自动前  
往ミスト川。

ミスト川  
○向ウラの岩前进，途中与サイナス队长，  
サイナス兵，サイナス魔道师战斗。  
○一直朝地图上走，来到ラザの谷，与  
アスアド、レスウ战斗，3回合之后战斗  
中止，自动回到遗迹的遗迹。

遗迹的遗迹

○在广场发生剧情，之后与アトリ对话，再  
回到遗迹。剧情之后选定队伍成员之后出  
发。  
○来到大地图之后，ガバルウ成为同伴，入  
口右边的地区变成工房。此时前往タザの谷。  
タザの谷

○重新朝地图上前进，进入エリ2，再  
进入エリ3。随着走在上的路到达工  
房 的地下エリ3。

入手道具 俄ジューズ【宝箱/エリ1】、ミ  
ックスペーパー、トリュフジュニア【宝  
箱/エリ2】、意しのお香【宝箱/エリ3】  
タザの村

○前往广场，发生剧情，再和メルバ对话。  
剧情之后从大地图前往チロル山脈。  
チロル山脈  
○重新朝上走，来到エリ2。

○剧情之后ナギ成为同行者，朝右上前进，  
来到エリ3。  
○ナギ对话，剧情结束后，タガ成为同行者。  
エリ2往左走，来到エリ4。

○继续往左来到エリ5。  
○往壁上一跳之后，发生剧情。按照ドガ  
的叙述往下走。剧情之后向左进入エリ6。  
朝壁下走，剧情之后ドガ和ナギ离开队伍，  
从大地图回到ナギオニス。

○入手道具 毛皮の帽子 宝箱/エリ  
ア1、チロルイキヤツ、ジヤナムイ  
宝箱/エリ3】、クールバット【宝  
箱/エリ4】、クールバット【宝箱/エリ  
5 毛皮の靴【宝箱/エリ6】

ナギオニス  
○在入口和神殿分别发生剧情。之后ニム  
ミスト川。  
○从大地图来到，海岸的洞窟。

海岸的洞窟  
○エリ1 往里侧 之后发生剧情，得  
到“巫女直杖”。在道场右侧的左右两侧  
有宝箱 直杖的序，进入入口 得到5  
个喇叭口进入エリ2。在左边第1和第4个是  
宝箱，第3个通往下一个地域。

エリ2 直杖往前走进入エリ3。

エリ3 在道场分岐点向右走可以来到  
宝箱，左边通向下一个地域。  
エリ4 直杖右来到エリ5。  
☆エリ5 与 シロリ オカニ 战  
斗。ケグ可以给它造成致命伤害，之后  
往左走，剧情之后得到“青き狼牙の骨”。

BOSS コシノリ オカニ，HP2350，耐性  
アバランクス，掉落巨大魔刀、短弓。  
让リウ担任恢复角色，其他人物理攻  
击，注意它会使伤害50%以上的全体攻击。  
○壁之后发生剧情，与コノン战斗。

BOSS コノン，HP2400，弱攻击，耐性ア  
バランクス，掉落黄金手甲、黄金返魂地蔵。  
魔法对他基本无效，只用物理攻击。因为他  
的攻击力比较高，利用使用不可视的防盾充  
当前卫比较好。

○在洞窟结束之后，回到エリ1，从正  
中间的喇叭口进入，可以得到神杖的符咒。  
クリスナルピア，之后回到ナギオニス。  
○入手道具 巫女直杖、魔刀、短弓、トラ  
イデ【宝箱/エリ1】、30000ゲッチ、  
龟甲的骨板【宝箱/エリ2】、込入  
の骨、神杖の骨、宝匣/エリ3】、青き高  
塔の骨、神杖の符咒、クリスナルスピア  
ナギオニス

○前往神杖发生剧情，ニムミ离开队伍。  
○从大地图进入岩的遗迹。  
岩の遗迹

○ニムミ、ネムネ成为同伴。  
○回到作战室，剧情之后选择“わかつた  
すくらう”，选定队伍成员之后出发。  
○从大地图前往エル・カール。

エル・カール  
○前往皇室，剧情之后来到制士团总部。  
之后在皇室与アスアド对话，选择“いつでも  
行けるぞ”，取道ミスト川，前往タザ  
の谷。

タザの谷  
○エリ2与リジツ兵×3战斗，胜利之  
后アスアド、レスウ又出现了，还是和  
上次一样，打完3回合之后战斗自动结束。  
○ニムミ成为队伍成员，サイナス一般  
兵，サイナス魔道师战斗。

○ボウバ成为同行者，再往左走，剧情之后  
ケグ和ツツ离开队伍，リウ加入队伍。  
之后再向左边走，剧情之后返回右边。  
○最后回到制士团的入口附近，剧情之后ア  
スアド加入，前往エル・カール。

エル・カール  
○アスアド离开队伍，到神殿，与店员对话。  
剧情之后アスアド返回，回到遗迹为同行者。  
○选定队伍成员之后出发。タージ离开队伍。  
○前往帝国魔道院的地下，与ジヤナム兵×  
3战斗。

○在最里面的房间发生剧情，マナリ成为  
同行者。  
○接着往回走，与岩发生战斗。

BOSS 岩头，HP3000，耐性アバラン  
クス，掉落黄金手甲、黄金返魂地蔵。  
注意它的暗属性攻击会全体受到70%的伤害。  
○回到ミスト川，剧情之后出门前往ミスト川。  
ミスト川

○与クロゲキド、メルグイス、ロベルト  
がジヤナム兵×2、ジヤナム魔道师战斗。  
○アスアド队与ジヤナム兵×3战斗。  
○主人公队与ジヤナム兵×2、ジヤナム魔  
道师战斗。

○接着往左走，剧情之后自动回到遗迹。  
遗迹地  
○クロゲキド、アスアド、メルグイス、  
ロベルト成为同伴。

○在3层的书房发生剧情，マナリ、メル  
バ成为同伴。

○从走廊左边的台阶前往2层图书馆，魔  
术之后主人公的衣服改变。  
○在入口处和モナリ对话，再与アトリ对话。  
○随后来到4层左右的大厅，剧情之  
后选定队伍成员之后出发。

○从大地图前往入口，再前往マルシナ平原。  
マルシナ平原  
○直往西走，与ベツカルス战斗。

ベツカルス HP2000 弱攻击 突 掉落  
ベツカルスの内  
○战斗胜利之后，ダイアル成为同行者。  
○根据指引，到树林的地方，再朝西南走，  
来到クワグーレ。

クワグーレ  
○在宿屋和工房分别发生剧情。之后宿  
屋住持，リノヴァ、謎の少女战斗。当  
天 的 中 午 宿 屋 的 时 候 战 斗 自 动 结 束。  
BOSS ノヴァ，HP2400，弱攻击 謎  
の少女，HP2000，弱攻击。

○从大地图返回根据地。  
根据地  
○在入口发生剧情，ロベルト离开队伍。  
○来到入口之后，发生剧情。选择“もちろん  
だ!”，选定队伍成员之后出发，自动前往  
北マルシナ丘陵。

北マルシナ丘陵  
○往右走一点即发生剧情，与サイナス队  
长，サイナス一般兵，サイナス兵战  
斗。之后向右上走，与サイナス队长，サ  
イナス一般兵×2战斗。

○クロゲキド队来到フレゲンドの攻  
击主人公队与フレゲンド战斗，3回合之后  
战斗中止。随后自动前往クワグーレ。

○入手道具 ヒートルアックス、天使のサン  
ダール，宝箱/エリ1  
クワグーレ

○前往王の馆，剧情之后ジエイル加入队  
伍。外出后リウ，マリカ加入。

○来到广场之后发生剧情，ダイアル、  
サザリ、リウ成为同伴，得到“猛  
き地蔵の骨”。随后从大地图返回根据地。

○入手道具 猛き地蔵の骨  
根据地  
○先走4层右的团长长的房间，随意记录记  
入左右的约士团总部。剧情之后リウ离开队伍。  
○返回4层入口，剧情之后メルバ一旦单独  
出去，再回到入口处。

○之后前往3层的序，剧情之后再次像刚  
才一样由楼梯再回到入口。  
○再次回到4层入口。剧情之后选择“よ  
し、すくらう”，选定队伍成员之后出  
发，自动前往アラモン。

アラモン  
○ダイアル队与サイナス一般兵×3战斗。  
○进入右边的地区，与ジエナール兵×  
2战斗，再往右来到王の洞。

BOSS ジエナール兵，HP100 掉落月石。  
○クロゲキド与フレゲンド的战斗。战斗  
胜利之后，来到城内的某个房间。

BOSS フレゲンド，HP1000 弱攻击。  
○回到王の洞，发生剧情。フレゲンド  
グントム成为同伴。得到“圣なる双刃の  
骨”，“圣なる双刃の紫电”，“圣なる双  
刃の紅蓮”。

○自动回到根据地。  
○入手道具 圣なる双刃の骨、圣なる双  
刃の紫电、圣なる双刃の紅蓮  
根据地  
○在4层的广场发生剧情 选择“おう、出だ”。

○从大地图前往アラモン。  
アラモン  
○进入城内的之后，到右上的城墙处发生剧  
情，与アラガス战斗。



**BOSS ファーガス**、HP2100 弱点突  
○战斗胜利之后リウ加入队伍。前往右边的  
书库，剧情之后与キョウコバズ戦う。  
**BOSS キョウコバズ**、HP2800、弱点折、  
有效道具月光石。

使用リウの秘宝し敵を、使其陷入沉默  
之后后战容易对付。

○之后クロデキルド加入队伍。与ノーヴ  
ア、ディアラ、ソフィア戦う。6回合之  
后战斗中。注意收入援兵。尽量使用魔法  
攻击支援，打6个回合上。

○之后失去了部队、象征、被封印西本村、  
连串的剧情结束之后，自动来到海边的集落。  
进入的集落。

树洞空屋、剧情之后リウ・タク加入队伍。  
沿着大树的道路一直走。与魔道者×2战斗之  
后リウ・タク暂时离开队伍，得到「战略之  
者铁腕的书」。之后返回空屋，リウ・タク  
加入。走出集落的街レン・リン也加入队伍。  
一起前往「スノウの洞所」。

○入手道具 象征たる枝状の书  
ノズロの洞所

○一直往左走来到大地图，前往マラモ  
ン、之后自动返回根据地。

○入手道具 天冠「宝箱/エリア1」、マ  
スターロー「宝箱/エリア3」

**根据地**  
○在4層大广間发生剧情选择「ああ、今す  
ぐ行くこ」。选定队伍成员之思出注意  
多给队员配备攻击性的武器。

○自动前往ヴァリアルの洞所。

**ヴァリアルの洞所**  
○向上前进，与リジッド兵×3戦う。  
○クロデキルド队とバズレイ、サイナス  
一般兵×2戦う。

**BOSS バズレイ**、HP1300、弱点耐、耐  
性 炎、掉落古代树の皮。

バズレイの魔法を以て造成敌方单体  
100~150伤害。要保正HP在150以上。

○向上上来到エリア2。

○地帯南右走，与ヴァズロフ、リジッド兵  
×2戦う。

**BOSS ヴァズロフ**、HP1800、弱点耐、耐  
性 炎、掉落ビートル自動機。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。  
○入手道具 魔術の牙「宝箱/エリア3」

**根据地**  
○在4層大广間发生剧情。之后来到入口  
右、1つだけ发生剧情。

○来到洞所 剧情之后ラジウム成为同伴。  
○在石版の洞所与リウ对话，リウ离开队伍。

○在3層右旁与ルオ・クワ对话。

○在4層大广間，剧情之后选定队伍成员  
之后出。如果打外旁两队败北，就要保  
证主人公全员是主力阵容。

○之后自动前往ミストロ。

ミストロ1つ・フレイヤの洞所  
○ネイリスと戦う20ノ戦う。得到蓝色圣书の书。

**BOSS 蛇道シノ**、HP4100、弱点突、掉  
落魔道之杖、龙のなめし草。

○ローガン队と魔人アファーズ戦う。得到  
龙気宝の杖の书。

**BOSS 魔人アファーズ**、HP4300 掉落  
人甲の甲冑、ソフィア魔石

○巨大人队とヴァ、ソフィア戦う。  
其中一人HP减少到1的时候战斗中止。

**BOSS ノーヴァ**、HP5000、弱点耐、弱  
点ア、HP4000、弱点耐。

○主人公队とノーヴァ、ソフィア戦う。和  
同才 被战中上 得到时存在象征的书。

○自动返回根据地。

○入手道具 青き神祕の书、青き神祕  
の书、時刻なる象征の书

**根据地**

○首先向魔人方全员のHP和MP、之后回到  
家門、剧情之后与魔道デイルク戦う。

**BOSS 魔道デイルク**、HP4000、神速魔術の  
杖。

之后右走，剧情后来4層の大广間。マ  
ナリル成为同行者。选定队伍成员之后出击。

○从大地图前进 エル・カール、半路来到沙漠。  
シナム沙漠

○前往东南方向的エル・カール。

○入手道具 チャカール「宝箱/绿洲中」  
援護し天帝

○剧情之后向天帝来助サルサリル。

○入手道具 バネーネ「宝箱/沙漠途  
中サルサリル」

○前往王宮，剧情后到宫殿，シナム成为  
同伴，得到「古き約定の书」、タージ也加  
入队伍。

○入手道具 古き約定の书  
シナムの洞所

○前往大地图的时候发生剧情，与魔道デイルク  
战斗。地帯地帯4000伤害の半路战斗中止。

○从大地图返回根据地。

**根据地**  
○リウ・タク、ホソノ加入队伍。

○从大地图前往シナム沙漠。向东南一直  
来得到及した帝都。

**BOSS 帝官兵**、HP約3000、弱点耐、耐性  
炎、掉落 貴族色地氈、神使の盾。

○战斗胜利之后到族長の部屋、剧情之后ガ  
シムガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

**BOSS 族長の部屋**、之后右走，剧  
情之后リウ・タク、シムガル成为同伴。

○在4層大广間与リウ对话。选择「よし、  
行こうこ」。选定队伍成员之后出击。一  
定要戴上「砂漠」能力的队员。

○自动前往オートアーク。

**オートアーク**  
○一直往左走 3人隊 ヴァズロフ队分  
别与砂漠の上へネズ

**BOSS 砂漠の上**、HP約1500 弱点 即  
死 炎、突

用「砂漠」可以对其造成有效伤害。

○继续前进，上、右、右の洞所

○砂の化身ソフィア HP約5500  
同伴援護し1つ、对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

○入手道具 100000磅の神使の盾「宝  
箱/东1つ」、30000磅の、魔術の杖「宝  
箱/东2つ」、貴族の宝剣、禁品の封刺 宝  
箱/西1つ、200000の宝 宝箱/西2つ

**BOSS 神使の部屋**、HP約5500、弱点耐、耐  
性 炎、突

○在2層魔術室发生剧情，得到「花実た  
る魔石の书」。

○出任务房，剧情之后来到3層上，主人  
与ディルク戦う。（还是返回回地上，

2層可以使用的武器，再次与ディルク戦う。

**BOSS ディルク**、HP約1500、弱点耐、耐  
性 炎、掉落 圣者の杖。

○战斗胜利之后获得「圣き聖者の书」、ソ  
フィア成为同伴。

○从大地图前往ラロラン。

○入手道具 花実たる魔石の书、圣き聖  
者の杖

**ラロラン**  
○进入之后立即与アケバロイ战斗。

**BOSS アケバロイ**、HP約4000、弱点耐、  
掉落暗の石。

○从地图中央进入下个大地图，与ベルフ  
レイド战斗。（返回回地上）

○再次アケバロイ战斗，只要遭受1次  
攻击战斗就结束。

○从大地图返回根据地。

**根据地**  
○リウ・タク、ホソノ加入队伍。

○从大地图前往シナム沙漠。向东南一直  
来得到及した帝都。

**BOSS 帝官兵**、HP約3000、弱点耐、耐性  
炎、掉落 貴族色地氈、神使の盾。

○战斗胜利之后到族長の部屋、剧情之后ガ  
シムガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

**BOSS 族長の部屋**、之后右走，剧  
情之后リウ・タク、シムガル成为同伴。

○在4層大广間与リウ对话。选择「よし、  
行こうこ」。选定队伍成员之后出击。一  
定要戴上「砂漠」能力的队员。

○自动前往オートアーク。

**オートアーク**  
○一直往左走 3人隊 ヴァズロフ队分  
别与砂漠の上へネズ

**BOSS 砂漠の上**、HP約1500 弱点 即  
死 炎、突

用「砂漠」可以对其造成有效伤害。

○继续前进，上、右、右の洞所

○砂の化身ソフィア HP約5500  
同伴援護し1つ、对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

○入手道具 100000磅の神使の盾「宝  
箱/东1つ」、30000磅の、魔術の杖「宝  
箱/东2つ」、貴族の宝剣、禁品の封刺 宝  
箱/西1つ、200000の宝 宝箱/西2つ

**BOSS 神使の部屋**、HP約5500、弱点耐、耐  
性 炎、突

○在2層魔術室发生剧情，得到「花実た  
る魔石の书」。

○出任务房，剧情之后来到3層上，主人  
与ディルク戦う。（还是返回回地上，

2層可以使用的武器，再次与ディルク戦う。

**BOSS ディルク**、HP約1500、弱点耐、耐  
性 炎、掉落 圣者の杖。

○战斗胜利之后获得「圣き聖者の书」、ソ  
フィア成为同伴。

○从大地图前往ラロラン。

○入手道具 花実たる魔石の书、圣き聖  
者の杖

**ラロラン**  
○进入之后立即与アケバロイ战斗。

**BOSS アケバロイ**、HP約4000、弱点耐、  
掉落暗の石。

○从地图中央进入下个大地图，与ベルフ  
レイド战斗。（返回回地上）

○再次アケバロイ战斗，只要遭受1次  
攻击战斗就结束。

○从大地图返回根据地。

**根据地**  
○リウ・タク、ホソノ加入队伍。

○从大地图前往シナム沙漠。向东南一直  
来得到及した帝都。

**BOSS 帝官兵**、HP約3000、弱点耐、耐性  
炎、掉落 貴族色地氈、神使の盾。

○战斗胜利之后到族長の部屋、剧情之后ガ  
シムガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

**BOSS 族長の部屋**、之后右走，剧  
情之后リウ・タク、シムガル成为同伴。

○在4層大广間与リウ对话。选择「よし、  
行こうこ」。选定队伍成员之后出击。一  
定要戴上「砂漠」能力的队员。

○自动前往オートアーク。

**オートアーク**  
○一直往左走 3人隊 ヴァズロフ队分  
别与砂漠の上へネズ

**BOSS 砂漠の上**、HP約1500 弱点 即  
死 炎、突

用「砂漠」可以对其造成有效伤害。

○继续前进，上、右、右の洞所

○砂の化身ソフィア HP約5500  
同伴援護し1つ、对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

○入手道具 100000磅の神使の盾「宝  
箱/东1つ」、30000磅の、魔術の杖「宝  
箱/东2つ」、貴族の宝剣、禁品の封刺 宝  
箱/西1つ、200000の宝 宝箱/西2つ

**BOSS 神使の部屋**、HP約5500、弱点耐、耐  
性 炎、突

○在2層魔術室发生剧情，得到「花実た  
る魔石の书」。

○出任务房，剧情之后来到3層上，主人  
与ディルク戦う。（还是返回回地上，

2層可以使用的武器，再次与ディルク戦う。

**BOSS ディルク**、HP約1500、弱点耐、耐  
性 炎、掉落 圣者の杖。

○战斗胜利之后获得「圣き聖者の书」、ソ  
フィア成为同伴。

○从大地图前往ラロラン。

○入手道具 花実たる魔石の书、圣き聖  
者の杖

**ラロラン**  
○进入之后立即与アケバロイ战斗。

**BOSS アケバロイ**、HP約4000、弱点耐、  
掉落暗の石。

○从地图中央进入下个大地图，与ベルフ  
レイド战斗。（返回回地上）

○再次アケバロイ战斗，只要遭受1次  
攻击战斗就结束。

○从大地图返回根据地。

**根据地**  
○リウ・タク、ホソノ加入队伍。

○从大地图前往シナム沙漠。向东南一直  
来得到及した帝都。

**BOSS 帝官兵**、HP約3000、弱点耐、耐性  
炎、掉落 貴族色地氈、神使の盾。

○战斗胜利之后到族長の部屋、剧情之后ガ  
シムガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

**BOSS 族長の部屋**、之后右走，剧  
情之后リウ・タク、シムガル成为同伴。

○在4層大广間与リウ对话。选择「よし、  
行こうこ」。选定队伍成员之后出击。一  
定要戴上「砂漠」能力的队员。

○自动前往オートアーク。

**オートアーク**  
○一直往左走 3人隊 ヴァズロフ队分  
别与砂漠の上へネズ

**BOSS 砂漠の上**、HP約1500 弱点 即  
死 炎、突

用「砂漠」可以对其造成有效伤害。

○继续前进，上、右、右の洞所

○砂の化身ソフィア HP約5500  
同伴援護し1つ、对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

○入手道具 100000磅の神使の盾「宝  
箱/东1つ」、30000磅の、魔術の杖「宝  
箱/东2つ」、貴族の宝剣、禁品の封刺 宝  
箱/西1つ、200000の宝 宝箱/西2つ

**BOSS 神使の部屋**、HP約5500、弱点耐、耐  
性 炎、突

○在2層魔術室发生剧情，得到「花実た  
る魔石の书」。

○出任务房，剧情之后来到3層上，主人  
与ディルク戦う。（还是返回回地上，

2層可以使用的武器，再次与ディルク戦う。

**BOSS ディルク**、HP約1500、弱点耐、耐  
性 炎、掉落 圣者の杖。

○战斗胜利之后获得「圣き聖者の书」、ソ  
フィア成为同伴。

○从大地图前往ラロラン。

○入手道具 花実たる魔石の书、圣き聖  
者の杖

**ラロラン**  
○进入之后立即与アケバロイ战斗。

**BOSS アケバロイ**、HP約4000、弱点耐、  
掉落暗の石。

○从地图中央进入下个大地图，与ベルフ  
レイド战斗。（返回回地上）

○再次アケバロイ战斗，只要遭受1次  
攻击战斗就结束。

○从大地图返回根据地。

**根据地**  
○リウ・タク、ホソノ加入队伍。

○从大地图前往シナム沙漠。向东南一直  
来得到及した帝都。

**BOSS 帝官兵**、HP約3000、弱点耐、耐性  
炎、掉落 貴族色地氈、神使の盾。

○战斗胜利之后到族長の部屋、剧情之后ガ  
シムガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

**BOSS 族長の部屋**、之后右走，剧  
情之后リウ・タク、シムガル成为同伴。

○在4層大广間与リウ对话。选择「よし、  
行こうこ」。选定队伍成员之后出击。一  
定要戴上「砂漠」能力的队员。

○自动前往オートアーク。

**オートアーク**  
○一直往左走 3人隊 ヴァズロフ队分  
别与砂漠の上へネズ

**BOSS 砂漠の上**、HP約1500 弱点 即  
死 炎、突

用「砂漠」可以对其造成有效伤害。

○继续前进，上、右、右の洞所

○砂の化身ソフィア HP約5500  
同伴援護し1つ、对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

○入手道具 100000磅の神使の盾「宝  
箱/东1つ」、30000磅の、魔術の杖「宝  
箱/东2つ」、貴族の宝剣、禁品の封刺 宝  
箱/西1つ、200000の宝 宝箱/西2つ

**BOSS 神使の部屋**、HP約5500、弱点耐、耐  
性 炎、突

○在2層魔術室发生剧情，得到「花実た  
る魔石の书」。

○出任务房，剧情之后来到3層上，主人  
与ディルク戦う。（还是返回回地上，

2層可以使用的武器，再次与ディルク戦う。

**BOSS ディルク**、HP約1500、弱点耐、耐  
性 炎、掉落 圣者の杖。

○战斗胜利之后获得「圣き聖者の书」、ソ  
フィア成为同伴。

○从大地图前往ラロラン。

○入手道具 花実たる魔石の书、圣き聖  
者の杖

**ラロラン**  
○进入之后立即与アケバロイ战斗。

**BOSS アケバロイ**、HP約4000、弱点耐、  
掉落暗の石。

○从地图中央进入下个大地图，与ベルフ  
レイド战斗。（返回回地上）

○再次アケバロイ战斗，只要遭受1次  
攻击战斗就结束。

○从大地图返回根据地。

**根据地**  
○リウ・タク、ホソノ加入队伍。

○从大地图前往シナム沙漠。向东南一直  
来得到及した帝都。

**BOSS 帝官兵**、HP約3000、弱点耐、耐性  
炎、掉落 貴族色地氈、神使の盾。

○战斗胜利之后到族長の部屋、剧情之后ガ  
シムガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

**BOSS 族長の部屋**、之后右走，剧  
情之后リウ・タク、シムガル成为同伴。

○在4層大广間与リウ对话。选择「よし、  
行こうこ」。选定队伍成员之后出击。一  
定要戴上「砂漠」能力的队员。

○自动前往オートアーク。

**オートアーク**  
○一直往左走 3人隊 ヴァズロフ队分  
别与砂漠の上へネズ

**BOSS 砂漠の上**、HP約1500 弱点 即  
死 炎、突

用「砂漠」可以对其造成有效伤害。

○继续前进，上、右、右の洞所

○砂の化身ソフィア HP約5500  
同伴援護し1つ、对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

○入手道具 100000磅の神使の盾「宝  
箱/东1つ」、30000磅の、魔術の杖「宝  
箱/东2つ」、貴族の宝剣、禁品の封刺 宝  
箱/西1つ、200000の宝 宝箱/西2つ

**BOSS 神使の部屋**、HP約5500、弱点耐、耐  
性 炎、突

○在2層魔術室发生剧情，得到「花実た  
る魔石の书」。

○出任务房，剧情之后来到3層上，主人  
与ディルク戦う。（还是返回回地上，

2層可以使用的武器，再次与ディルク戦う。

**BOSS ディルク**、HP約1500、弱点耐、耐  
性 炎、掉落 圣者の杖。

○战斗胜利之后获得「圣き聖者の书」、ソ  
フィア成为同伴。

○从大地图前往ラロラン。

○入手道具 花実たる魔石の书、圣き聖  
者の杖

**ラロラン**  
○进入之后立即与アケバロイ战斗。

**BOSS アケバロイ**、HP約4000、弱点耐、  
掉落暗の石。

○从地图中央进入下个大地图，与ベルフ  
レイド战斗。（返回回地上）

○再次アケバロイ战斗，只要遭受1次



『戦正』正面広道、討魔之局与『モナア』対話可  
く、編組队伍  
↑ なるもの、与神ヘルフレイド战。  
BOSS 死神ヘルフレイド HP約10000  
敵撃穿、掉落自爆の剣 死神の眼。  
敵入攻击力高、需要使用増防制力の  
魔剣配合战斗。  
一 なる王の導  
↑ 从右边的台階前往2层。  
2層 从右边的台階前往3层。  
↑ 从右边的台階前往3层。

☆3層 从右的台階来到石版の洞。  
☆石版の洞 这里有些存档点。  
☆5層 从下边的台階前往6层。  
☆6層 在道路分岐的地方向上走到5层。  
☆6層 在道路分岐的地方向上走到5层。  
☆6層 直接来到王座への上。  
☆王座への道 向左进入王座の洞。  
○入手装备 炎魔の盾、女神の息吹「宝箱1  
7層、魔剣ブグンゴ、ト・チームドル「宝箱  
7層、劍聖の斧头「宝箱8層、星皇の冠

「宝剣/石版の洞、英雄のmant「宝箱4  
層」、炎魔の盾、女神の息吹「宝箱6層」  
☆5層の洞 与 なる王战斗。  
BOSS なる王, HP約12000  
因为只是重复单体战, 所以不是很难对付。  
○战斗胜利之后, 与 なる王第2形态战斗。  
BOSS なる王第2形态, HP15000  
威力比第1次时有所减少了不少, 要注  
意一边回避HP 边战斗。  
○第2形态HP减少到1的时候它又会再

身, 与 なる王第3形态战斗。  
BOSS なる王第3形态, HP約24000  
一次攻击可造成我方350-400的损  
害, 所以必须保证我方70%高于这个数值。如  
果有太阳的buff, 可以比较容易地打过去。  
ENDING

结尾是玩家造成影响的桥。除了刚才说  
过的选项之外, 在 満了 30秒的选项  
进入, 如果将108名同伴全部救出来, 则可自  
由进入 结局, 结局动画会改变。

全108位同伴加入一覧(按获得同伴的难易度顺序排列)

| 名前       | 加入条件 | 加入地点 | 加入条件 | 加入地点 | 加入条件 | 加入地点 |
|----------|------|------|------|------|------|------|
| 1. ヴァン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 2. アリス   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 3. シン    | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 4. ヴァン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 5. アリス   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 6. シン    | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 7. ヴァン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 8. アリス   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 9. シン    | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 10. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 11. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 12. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 13. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 14. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 15. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 16. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 17. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 18. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 19. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 20. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 21. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 22. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 23. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 24. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 25. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 26. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 27. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 28. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 29. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 30. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 31. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 32. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 33. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 34. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 35. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 36. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 37. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 38. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 39. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 40. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 41. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 42. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 43. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 44. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 45. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 46. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 47. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 48. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 49. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 50. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 51. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 52. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 53. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 54. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 55. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 56. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 57. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 58. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 59. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 60. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 61. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 62. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 63. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 64. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 65. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 66. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 67. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 68. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 69. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 70. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 71. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 72. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 73. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 74. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 75. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 76. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 77. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 78. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 79. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 80. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 81. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 82. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 83. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 84. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 85. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 86. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 87. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 88. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 89. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 90. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 91. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 92. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 93. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 94. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 95. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 96. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 97. ヴァン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 98. アリス  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 99. シン   | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 100. ヴァン | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 101. アリス | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 102. シン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 103. ヴァン | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 104. アリス | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 105. シン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 106. ヴァン | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 107. アリス | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |
| 108. シン  | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から | 最初から |





# 中国玩家的 游戏世界!

**Check! 动作游戏**

如果说中国玩家玩的最多的游戏类型，自然还是非动作游戏。从玩家数量来看，最主要的原因自然是中国玩家对画面非常关注，许多游戏都可以有之归结于本类型游戏，而另外一大原因则是，动作游戏中的文字数量少得多。对于平常大多只能玩外国游戏的中国玩家来说，这类语言障碍小的游戏玩起来要简单和更有亲和力。由于“动作游戏”这一大类型游戏过于泛滥，所以很多玩家只是将在游戏中所获得的称号化，也可以制造出几大分类来。下面我们就一一说之。

## 横、纵轴动作过关

代表作：马思聪、冼星海、双簧管

横版动作过关游戏是最早的游戏类型之一，许多经典名动作游戏也大多产生于上个世纪八、九十年代。看下表上述代表作品，就会发现其中大多一是“历史悠久的”系列，其中仍保留得相当多的影子也就只有大闹天宫水管工、人马英雄了。最早的横版动作过关游戏，颇有“背版”的性质，当时的游戏都有做不完的关卡，个别游戏还是难度变态，不过只要玩家掌握了关卡内机关和敌人的分布情况以及其行动规律，就能轻松过关。这种早期游戏的特点，在太鼓达人中表现得特别明显。

对于我国的“老”游戏玩家而言，大多都是从上述几大系列的洗礼中成长起来的，而且当时尽管大量接触的多是国内盗版卡带，可即便如此也将是相当的昂贵，所以能有几盒游戏卡往住会算作是游戏中的翻来覆去的玩，和好友交换卡带以及双打那个时候最流行的特色。而尽管本期的作品现在由于主机性能的飙升，已经很少再有风格纯正且整体较为简单的佳作作品诞生了。



## 横、纵轴动作过关(街机篇)

代表作：《名媛》、《异食天地》、《蛟龙》、《三国战记》、《铁胸船长》

虽然在游戏类型等方面与前作几乎一模一样，但是小编却以为有必要再玩一玩“街机版”。毕竟，在家游玩和在游戏厅游玩是两种完全不同的感觉。而且，那些曾经的经典游戏也只有在街机版上才能找到。大家交代！

在街机厅和在家庭最大的不同点就在于，在街机厅中，游玩了就必须玩，而在家则只要一个“CONTINUE”就行了。前者，由于“金钱”的压力，《魂斗罗》在街机厅中玩游戏时会全神贯注，所以说，真正的高手，都是街机厅中磨练出来的。在街机厅中，在代表作品中列出的都是堪称超越经典的作品，也是币币最贵的机器，特别是后边引进了可以开火的《魂斗罗》，之后，这款游戏的人气一直很高，在街机厅中，被玩家们接过了玩游戏的火炬，成为一代和一代的看家。

在代表作品中,《三国战记》是我国台湾游戏厂商制作发行的,一款国人制作的街机游戏在国内街机厅的人气,不管怎么说,都有必要单独“表扬”一下。

3D动作冒险游戏

代表作：惡魔人系列、魔神系列、鬼面人系列、古基爾影系列、波斯王子系列

到了32位主机时代,由于硬件性能的大幅提升以及3D化价格的降低,原来制作2D动作游戏开发团队大幅缩水,由于预算的30%也导致了游戏玩法和游戏画面制作方面难以开始有相当大的变化。因此,可以算是一个新的动作游戏分支类型了,而且由于这类作品中也大多会加入一些幽默和机关设置等搞笑元素,有时也会将其称为“动作喜剧”不同点是,有的作品是解雇部分程序员,有的干脆解雇全部,后者的代表是古墓丽影。

在本类型的游戏中,最具代表的非恶魔猎人以及战神系列莫属了。特别是恶魔猎人,其仍然保留了关卡制的设定,而且由于主角但丁的英俊帅气以及炫酷华丽的动作非常惹人喜欢,因此本系列有数量最多的FANS。

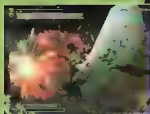
战神系列是SCEA原创的新生动作游戏大作代表,也成为了吸引许多玩家的热门对象。古墓丽影和波斯王子系列,前者属解谜,后者属动作,苏拉坦(译音)作说,其中有辆过山车。但在最新的《地下世界》则又呈现一般了;而后者,在2D时代就是非常硬派的动作游戏,3D版的《龙之三角篇》剧情设定是有点恐怖的呢。或许是在我国赢得了一批拥护者。



ACT

## 无双类动作游戏

代表作: 三国无双、战国无双



无双类动作游戏在我国的人气，从美国畅销游戏排行榜上也可以看出来。《三国无双》系列在我国的人气，甚至超过了《最终幻想》系列。可以说，无双类动作游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。这主要得益于其简单易上手的游戏玩法，以及其丰富的游戏内容。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，无双类动作游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

# 自己的最爱!

RPG

## 角色扮演游戏

代表作: 最终幻想、口袋妖怪、仙剑系列

角色扮演游戏 (RPG)，从某些大作在我国的支持者人数来讲，还是非常可观的。其中的代表，自然非最终幻想系列莫属了。其实RPG游戏由于文字量非常庞大，而且精彩的剧情也是其卖点之一，特别是许多发展流程的线索往往就包含在人物对话之中。因此对语言的要求是最大的。对于中国玩家而言，要想玩外国的RPG，其实还是比较痛苦的——英文也要看，剧情也要看，这大大降低了游戏的可玩性。因此，在我国，RPG游戏的人气，一直不如动作游戏。但是，随着我国游戏产业的发展，RPG游戏的人气也在逐渐提高。特别是随着国产RPG游戏的崛起，RPG游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。



在众多角色扮演游戏中，最终幻想系列在我国的人气毫无疑问是最高的。这主要得益于其丰富的游戏内容，以及其精美的画面。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，最终幻想系列在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

而口袋妖怪在我国之所以能够如此火爆，主要是因为游戏本身极高的乐趣。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，口袋妖怪在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

ACT

## 其余动作游戏

代表作: 合金装备、恶魔猎人、狂徒与巨像

动作游戏在我国的人气，从美国畅销游戏排行榜上也可以看出来。《合金装备》系列在我国的人气，甚至超过了《最终幻想》系列。可以说，动作游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。这主要得益于其简单易上手的游戏玩法，以及其丰富的游戏内容。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，动作游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

首先就是《合金装备》系列。《合金装备》系列在我国的人气，甚至超过了《最终幻想》系列。可以说，《合金装备》系列在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。这主要得益于其丰富的游戏内容，以及其精美的画面。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，《合金装备》系列在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

恶魔猎人系列。恶魔猎人系列在我国的人气，甚至超过了《最终幻想》系列。可以说，恶魔猎人系列在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。这主要得益于其丰富的游戏内容，以及其精美的画面。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，恶魔猎人系列在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。



狂徒与巨像。狂徒与巨像在我国的人气，甚至超过了《最终幻想》系列。可以说，狂徒与巨像在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。这主要得益于其丰富的游戏内容，以及其精美的画面。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，狂徒与巨像在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

ARPG

## 动作角色扮演

代表作: 最终幻想、王国之心

动作角色扮演 (ARPG)，从某些大作在我国的支持者人数来讲，还是非常可观的。其中的代表，自然非最终幻想系列莫属了。其实ARPG游戏由于文字量非常庞大，而且精彩的剧情也是其卖点之一，特别是许多发展流程的线索往往就包含在人物对话之中。因此对语言的要求是最大的。对于中国玩家而言，要想玩外国的ARPG，其实还是比较痛苦的——英文也要看，剧情也要看，这大大降低了游戏的可玩性。因此，在我国，ARPG游戏的人气，一直不如动作游戏。但是，随着我国游戏产业的发展，ARPG游戏的人气也在逐渐提高。特别是随着国产ARPG游戏的崛起，ARPG游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

在众多动作角色扮演游戏中，最终幻想系列在我国的人气毫无疑问是最高的。这主要得益于其丰富的游戏内容，以及其精美的画面。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，最终幻想系列在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

而王国之心在我国之所以能够如此火爆，主要是因为游戏本身极高的乐趣。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，王国之心在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。

PUZ

## 益智、桌面游戏

代表作: 俄罗斯方块、大富翁

益智、桌面游戏在我国的人气，从美国畅销游戏排行榜上也可以看出来。《俄罗斯方块》系列在我国的人气，甚至超过了《最终幻想》系列。可以说，益智、桌面游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。这主要得益于其简单易上手的游戏玩法，以及其丰富的游戏内容。在游戏中，玩家可以体验到一种前所未有的快感，这种快感来自于对敌人的碾压，来自于对敌人的屠杀。这种快感，是其他类型的游戏所无法给予的。因此，益智、桌面游戏在我国的人气，已经达到了一个前所未有的高度。





Check!

# 战略模拟游戏

SLG

## 战略游戏

代表作：三国志系列、信长野望系列、霸王的大陆

这

特别

是

三

国

志

系

列

虽

然

是

最

为

正

统

的

战

略

游

戏

之

一

部

分

可

以

说

是

战

略

游

戏

之

一

部

分

可

以

说

是

战

略

游

戏

之

一

部

分

可

以

说

是

战

略

游

戏

之

一

部

分

可

以

说

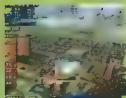
是

战

略

游

戏



SLG

# 战略游戏

代表作：火炎之纹章、超级机器人大战、梦幻模拟战



Check!

# 模拟养成游戏

SLG

## 经营类游戏

代表作：牧场物语、创世纪岛、模拟城市

SLG

## 恋爱类游戏

代表作：心跳回忆、樱花大战

SPG

## 体育竞技游戏

代表作：胜利十一人、FIFA

SLG

# 大航海时代

代表作：大航海时代

FTG

# 格斗游戏

代表作：街霸、拳皇、侍魂、VF、铁拳

格斗游戏 (FTG) 是游戏界中非常受欢迎的一个类型。它通常涉及两个或多个角色在有限的空间内进行一对一的战斗。玩家需要掌握角色的特殊技能和连招，以击败对手。格斗游戏在街机、家用主机和PC平台上都有广泛的流行。代表作包括《街霸》、《拳皇》、《侍魂》、《VF》和《铁拳》。

格斗游戏在街机时代达到了顶峰，但随着家用主机和PC游戏的普及，其影响力依然不减。许多格斗游戏爱好者会参加线下比赛，争夺冠军。此外，格斗游戏也是电子竞技的重要组成部分。



格斗游戏在街机时代达到了顶峰，但随着家用主机和PC游戏的普及，其影响力依然不减。许多格斗游戏爱好者会参加线下比赛，争夺冠军。此外，格斗游戏也是电子竞技的重要组成部分。



FPS

# 第一人称射击

代表作: HALO、毁灭战士



系列作品  
HALO系列

Check!

# 射击游戏

顾名思义,射击游戏(STG)最大特点就在于“射击”,不过射击游戏和动作游戏的区别,射杀只是被当作手段,而非目的,世界以毫秒计,一般来说,可以将射击游戏分为动作射击和飞行射击,前者主要是利用人物移动或射击来达成目的,后者则是以飞行方式进行,这类游戏的方式多为平面或半平面,而动作类游戏则多为3D,而飞行类游戏则多为2D,因此这类游戏在我国玩家数量上,要远少于动作类游戏。

这类游戏无论对于主机还是PC平台,都是属于小众游戏,不过近年来主机游戏的发展,使得这类游戏开始有了起色,毕竟主机游戏的玩家群体比PC要大得多,而且主机游戏的玩家群体也比PC要年轻得多,因此这类游戏在我国玩家数量上,要远少于动作类游戏。

STG

# 动作射击游戏

代表作:魂斗罗、战争机器

值得一提的是,这类游戏在我国玩家数量上,要远少于动作类游戏。

STG

# 飞行射击游戏

代表作:雷电、沙罗曼蛇、皇牌空战

许多的爱好者——从现在已不是主流题材了。

类,唯独在我国有这么多的爱好者了。

AVG

# 恐怖冒险游戏

代表作:生化危机、寂静岭、零



这类作品在我国也有少量受众,例如代表作中的这三个系列,相信大家都耳熟能详了吧,恐怖冒险游戏其实分为两大类,一种是上述这类有较强动作性以及解谜要素,通过环境、音效以及敌人的形象等等游戏要素来达到效果的,也有例如《零》、《寂静岭》这类以文字或是音轨小说类型的恐怖游戏,前者是完全超越语言的。

在我国受欢迎的主要是前者,毕竟前者与玩家的交互方式主要通过视觉听觉等直观方式来进行,而后者则对语言的要求很高,让普通中国玩家玩日文或英文恐怖游戏,基本上就是在看天书了……

生化危机系列可以说是恐怖冒险游戏的鼻祖了,虽然从4代开始,包括和它同期的《寂静岭》,似乎动作要素的比重远远大于恐怖要素,但是前三代《生化危机》系列的游戏,在我国,喜欢生化系列的玩家数量之多,毕竟这主要是一个考验玩家操作技巧的游戏,语言不通的障碍非常小。

《寂静岭》系列,在我国同样有着一定数量的支持者,虽然,无论是生化还是寂静岭,在我国两个世界的设定,阴暗肮脏的环境,狭小的空间等,都是这款游戏的特点,不过,就系列而言,个人认为还是2代最经典,之后的几部作品,影响力都不算是特别高,至于《零》,则是近几年来受到我国玩家喜爱的恐怖游戏,唯美的剧情以及用照相机作为攻击武器特点是其特色。

RAC

# 赛车游戏

代表作:GT赛车、山脊赛车、极品飞车、马里奥赛车

赛车游戏(RAC)一般有两种风格,一种是追求对真实赛车驾驶及环境的完全模拟,另外一种则是追求极致的速度以及绚丽的视觉效果,赛车游戏由于没什么语言障碍,所以较为容易吸引我国玩家接受,但是我国的实际受众群体却不大,因为实际的情况是,可能大部分的玩家都接触过赛车类游戏,但真正特别喜欢此类作品的玩家数量却并不算多。

山脊赛车是同类型作品中比较“有年头”的作品了,相信许多玩家都还记得“永动机”吧,世嘉的赛车类游戏以其硬朗和个性化的风格受好评,并在我国的赛车游戏玩家爱好者中吸引过一批忠实粉丝,EA的极品飞车系列在90年代之前一直是本类作品中的佼佼者,而且非常受玩家欢迎,华纳的赛车游戏也是同类型的优秀作品,不过近年来,这类游戏在我国玩家数量上,要远少于动作类游戏。

《马里奥赛车》应该算是赛车游戏中的另类,这类游戏没有好看的画面,对真实性的追求或是现实生活中名车跑车的再现,但其无伦是在全球范围还是我国,都大受欢迎,特别是NDS版的《马里奥赛车》,这款游戏功能的引入,使得我国玩家不仅可以体验到与其他城市与地区的玩家联机,还能与远在其他国家的玩家同乐,可以说,正是因为Wii功能的引入,才使得《马里奥赛车》在我国的首发者数量一下子大为激增,而马在我国玩家中的人气,在赛车游戏中可以说是非常独特了——当然,实际上最受欢迎的这些要素在全世界范围内都通用,因此在全世界都大受欢迎。



1 GT赛车系列近年推出多款作品,成为我国RAC玩家的挚爱  
——马里奥赛车的乐趣在一机双人对战





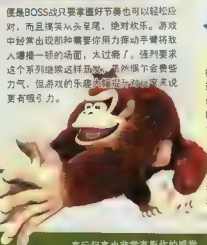
**CHECK UP!**

SNKPLAYMORE继续骗钱  
ADK魂不过是模拟器之魂罢了

SNKPLAYMORE如今基本上是以翻沙以前的超级冷饭赚钱为主经营了,虽然玩家喜欢怀旧,但这样大批量的以模拟器形式集成成碟推出的方式,久了实在令人反感。刚刚发售的PS2游戏《ADX魂》本作主打ADX当年在NEOGEO基板上开发的五款热门游戏,尤其是其中有读者一直相当怀念的《痛快格斗进行曲》,因此本作对于怀旧来说相当有尝试的价值。这款碟

拟融合集中还有另外四款游戏。包括《霸王忍法帖》、《忍者大战》、《忍者指令》、《梦幻妖精灵》。对国内街机玩家来说，都是相当熟悉的作品，且对于使用PC不方便的玩家来说意义较大，体验一下这几款经典街机游戏在今天还是相当有趣，游戏性方面除了《忍者大战》较逊色外，其他四款都是十足的水准之作。PS2光头还是光的玩家就不用犹豫了。

在NGC时代没能买上一个金麒麟,让编者有些遗憾。不过这份遗憾终于在广州消烟消散,看来天官道终于在Wii上烟消云散,看来天官道终于NGC试玩试玩还有不少乐趣的,就拿《大金刚 丛林冒险》这款游戏来说,终于能让不少人会到大金麒麟游戏的乐趣,甚至将本作作为正统续作也不为过啊。将原本需要打敌人来实时动作的移植到大金麒麟上,动作化成为操控控制,虽然缺少了那种被打的实在感,但各种音效以及Wii控制器上发出的效果音都能够以弥补缺憾。游戏的难度和节奏感都把握得相当完美,游戏难度却让玩家不得不得到挑战感。也有颇具挑战性的操作考验,不过总的说来玩家可以去挑战这些关卡,心态轻松点,即



## 编者话

这段时间你在玩什么游戏，11月底12月初推出的游戏你消化完了吗？如果还有精力的话，本期推荐的几款游戏你不试试，既有怀旧又有异质，都很不错哦。本期仍旧以动作射击为主，硬派之魂可以继续啦！ □文贵/奶糖人



似乎圣诞假期并不是好游戏的聚集期啊，进入12月和1月，游戏新品的推出相对也进入淡季，人们放假对销售却没有带来什么好影响，不过对于厂商来说这段时间来调整一下自己的开发节奏也不是坏事，那么对于我们国内玩家来说，似乎选择的余地也不是很大。

在PS2上硬派体验  
ADK神作痛快格斗进行曲



“、腐王”三站 作为格+大潮期推出的二、三枚环+作品,凭借入设和超必杀的精彩设计还是有一定支持者。这次又有机会再行拓展了。

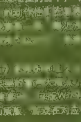
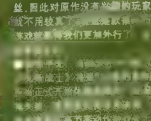
五款游戏很好  
异质素质良好

**HOT TOPIC** 你真的有射击神经吗  
挑战一下, 会有动摇

最近一段时间 一些 游戏从PS3移植到PSP的例子越来越多了, 尤其是通过网路下载的方式, 这对于PSP玩家来说绝对是好消息。而且这类游戏一般速度不低, 向下移植到PSP玩家玩起来也不会失去原有的感觉。上期我们简单介绍了《超级索尼特》, 本期就再给大家带一款小品游戏, 原本在PS3和PC上相当有人缘的视觉系射击游戏《每日射手》(Everyday Shooter)。本作同样是免费下载, 后续敬请期待。

成为网络免费下载的游戏，容量仅有46M。游戏的移植工作就是利用对CAPCOM游戏的1942和《战场之狼》的Backbone小组来担。这款游戏继承了猎杀兽的概念，本作就是在这基础上加入了一个新的元素，即可以在战斗中射击的作品，背景会跟着节奏和玩家的射击改变节奏，并且其中的连续射击又是其中最大的魅力所在，在其中的连续射击。对于高手来说，这款游戏还是稍微制造了些难度，并不是像天天出现的敌人机器，但奇幻的视觉变化也会带来不少乐趣。但总的来说这款游戏的设计观念不俗。作为46M的游戏，它到底值不值一试，也是本期射击游戏中的重点推荐。

## 奶糖人的传言板

[illegible]



# 与外星生物相关的游戏有哪些?

尽管我们版面有限,所以无法把所有与外星人相关的题材游戏都收录齐。与电影类似,科幻题材的游戏数量相当庞大,而但凡出了地球题材故事设定延伸到宇宙空就可避免遭遇外星人的

困扰,虽然大部分人对这类题材已经不是很感冒,但下面这些游戏作品都是相当出色的。可惜的是,外星人依旧扮演着与地球人敌对的角色;或许这也是让人们渐渐失去兴趣的原因之一。

## 黑区 51

它用了虚幻3引擎开发的51区题材游戏,游戏中的致命弱点来源于失败的武器设计和过短的流程,关卡关卡设计也相当一般,缺少大高潮,画面倒是相当出色,玩法一反倒不会有什么损失。



一游戏画面还是相当不错的,毕竟引擎嘛。

射击感很一般,在这款游戏中比较缺乏爽快感,流程也不够长。



## 51区

就像这个栏目的名称一样,《51区》的游戏是绝对不会被错过的题材。这款游戏有PS2和XBOX双平台,但可惜的是,这款中规中矩FPS游戏,游戏中的外星人设计也很一般。

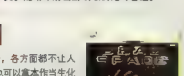
这是典型外星人的设计,我们在很多电影都见过,游戏也比较偷懒。



平庸得FPS凭借有神秘感,剧情背景还是有少许支持。

## 武装女神

XBOX平台的高难度射击动作游戏,由SEGA开发。这款游戏最让人难忘的就是多段跳跃的技术性操作以及爽快的射击感受。是动作射击游戏版的绝对首选。



## 死亡空间

2008年的黑马之一,各方面都不让人失望的科幻生化4,也可以拿本当作生化5的提前练习版。虽然BOSS为人所诟病,但作为原创游戏,素质还是值得一赞。



画面实在太暴力啦



一在本作中,怪物对玩家来说可是个大麻烦

## 奶糖人线报



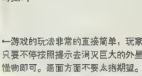
## PREY

如果你头晕的话,这款游戏就相当不适合你了。恶心场景和高速移动的游戏节奏,简直是在地狱中行走,但游戏的素质相当之高是不容置疑的。图



## 地球防卫军X

超级作品有时候也充满乐趣,巨大的外星非常攻陷了地球,连蚂蚁都变得跟楼房一样大,成千上万的出现在你面前,这样的场面你觉



得如何?



一游戏的玩法非常的直接简单,玩家只要不停按照提示去消灭巨大的外星怪物即可。画面方面不太期望。

## 光环3

游戏史诗系列当然不能忘记,对于光环似乎多说无益。在地球人的能力已经足够和外星人对抗的时候,或许就是我们将被毁灭的日子到了



## 毁灭全人类

扮演外星人整蛊地球人,亏开发者想得出来。所以游戏到处充满了讽刺和嘲笑,或许人类本身就有着自毁毁灭的恶趣味,真是款找死的游戏,新作上期DVD中也有收录。

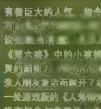


Wii的操作方式后也没有让评价提高多少。看来游戏本身设定有些问题,不是正好。这款游戏虽然不太大,不过随便打打还是具有意义的。这款游戏人物形象还是挺酷的。

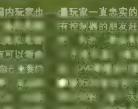
●这是卖点所在吧? ●在幕不适合移植的平台推出 ●每款游戏一个过CAPCOM小游戏 ●任天堂Wii版,SNKPLAYMORE的超超冷感系



●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。



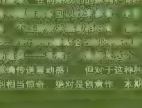
●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。



●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。



●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。●《死亡空间》的续作《死亡空间2》已经发售,玩家可以期待一下。







重拳就能打破。但是一旦没打下的话则百发百中防御不能，而且耗血相当多。也正是因此，豪鬼在《街霸ZERO2》之前都不是可以接受使用的角色。他的招式太过凌厉，而且气地时间太0也显得太强大了，于是很多人在对战的时候严格遵守“不准使用豪鬼”的规矩。

## 一个偶然所引出的“恶鬼”

说起来，豪鬼的出现是很偶然的。本来CAPCOM的格斗游戏没有隐藏人物的，只要你一直打下去，所有的敌人都可以见到。SNK的《饿狼传说Special》和《龙虎之拳2》中出现了隐藏BOSS（夜崎良和吉斯互相客串）的设定，但是早在1992年4月的时候，美国游戏杂志Electronic Gaming Monthly刊登愚人节特刊中，首先提出了“街霸2（8人街霸）中存在隐藏BOSS”的构想，并且用图片加以点缀。

根据该文章说，只要玩家使用隆在游戏中保持全部Perfect一直打到最后，在与M. Bison（美国警察）对战的时候，保持双方满血Time Over（谁也没打到谁），就会有一位白发穿灰色西装的疯狂道人入入干扰警察，之后与隆对战。这个隐藏内容的实现条件实在是太苛刻了，而且即使你按照这个要求达成条件，警察却还是警察——因为这个故事是逗你的。

这个虚构的隐藏人物名叫“Sheng Long”（升龙），说是隆的师父。实际上中国玩家们都得出，Sheng Long只是隆的必杀技“升龙拳”的汉语拼音而已。在街霸2移植到海外的时候，隆的一句胜利台词“只要你破不了我的升龙拳，你是不可能会赢”，翻译成英语的时候变成了“You must defeat Sheng Long to stand a chance.”（你必须打败升龙拳才有机会打败我）。为什么日语的升龙拳在翻译成英语的时候既不是意译的“Dragon Punch”，也不是音译的“Sho-ryu ken”，而是汉语拼音的“Sheng Long”，大概因为负责“美化”这个游戏的中国人不懂汉字“升龙拳”的意思，于是按照汉语的拼音直译成了“Sheng Long”。不料美国玩家并不知道“Sheng Long”为何意，把它当成了一个人的名字，这样那句台词就变成了“你必须打败‘升龙’，才有机会打败我”。加之美国CAPCOM自己对角色的背景也不熟悉，在引进家用机移植版的时候也没有同样的毛病，于是在游戏说明书里把“升龙”说成是隆的师父，使得广大玩家拼命在游戏中找到这位传说中的“高手”，从而流传出种种寻找“升龙”的都市传说（这个和中国流传的磁斗罗水水八关倒是极其相似），这才有了杂志杜撰隐藏角色“升龙”的恶搞事件。

后来为了证明真相以正视听，美国CAPCOM后来将隆的那句台词改为“You must defeat my Dragon Punch to stand a chance”，同时日本CAPCOM的官方街霸漫画（神崎将臣作品，连载在94年曾经登载过）也塑造了隆和肯的师父“刚拳”这个角色，形象与美国杂志杜撰的“升龙”相似，而豪鬼则是“刚拳”的副产物，却被CAPCOM的开发人员拿来做成隆BOSS使用，意外地大获成功。要不是说今天的YY就有可能成为明天的事实呢，虽然YY和事实有点出入。

无独有偶，在1997年的时候，随着《街头霸王3》的推出，又是那本美国杂志在愚人节等载，“升龙”在《街霸3》中的角色——由于技术的进步，这次的恶搞做得材料十足，不但有角色形象，还有角色的人设与VS时的头像“升龙”使用拳手就可以发波，而且可以瞬发出多个，但是并不使用升龙拳（因为日本CAPCOM官方设定，刚拳将升龙拳视为禁技，曾经不许隆与二人使用）。

当时的玩家们看了这个之后大概也只是笑笑而已，毕竟上一回自己已经输了（其实很多人没记性，像后来“豪鬼乱入生化2”的恶搞就被传得沸沸扬扬）。2008年CAPCOM制作《街霸4》的时候，一个轮回如同“升龙”或者刚拳的角色在

CAPCOM官方披露的图片中出现的时

候，很多人以为这还是在潮玩家们，不料这次公开的角色真是刚拳，也就是“升龙”的CAPCOM官方版，而且其招



式基本上与97年的恶搞图相似，也是单手发波！真不知道早年曾经被“升龙”的假消息骗过的玩家们会有何感想，怪不得当这个角色在街霸图刚出现的时候，还有那么多美国玩家固执地认为这是“升龙”呢。

实际上，游戏影响着玩家，玩家也时常影响到游戏。豪鬼与刚拳这两个角色的出现，就是玩家们促使CAPCOM改变的证据，也算是得偿所愿吧。

## 修罗地狱中出现的鬼

自从有了豪鬼之后，CAPCOM就开始在豪鬼的AI上下功夫。凡是与豪鬼有关的格斗作品中，豪鬼都是最难对付的敌人之一。说句A，（超越街头霸王IX）的AI可以说是历代格斗游戏中最高的了，这其中特别是以豪鬼最为突出，无数玩家都被豪鬼虐待的体无完肤，豪鬼除了攻击力高之外，招式也是非常霸道，旋风脚能够连续升龙拳，在街霸3 3中豪鬼虽然攻击力低了点，但是超强的攻击力配合空中波动拳也让他成为了可怕角色。

## 背负了一身罪孽，无情无义只为“瞬狱杀”

在豪鬼的故事设定中，他是一个“鬼”，一个没有任何感情的鬼。为修炼武学不惜杀害自己的亲弟弟刚拳，同时也将隆打至重伤。也正是因此，豪鬼才能够杀成别人永远也学不到的招式——瞬狱杀，在游戏中使用瞬狱杀后

屏幕一黑，豪鬼在瞬狱杀时给予对手千次攻击。这也正好呼应了《街霸4》中豪鬼在使用瞬狱杀的时候屏幕特写上出现的四个大字——瞬狱杀。

龙之VS CAPCOM 这款游戏据说

不定能再两大格斗游戏对战游戏中。当看到这些比赛项目的时候，游戏中的格斗之魂燃起来了。



## 格斗游戏中真正的“神人”

当时这个神秘的武道家登场时，屏幕上并没有显示他的名字，玩家们也并不知道他的身份，直到后来CAPCOM官方作出披露，并且让他继续在游戏中出现，于是这个角色立刻在玩家中火了起来。

豪鬼与隆、肯两人不同，虽然他穿着和隆肯一样的服装，但是无论造型还是招式都显得邪气四溢，威力也比两位小帮手厉害很多。除了基本的波、升、旋三大必杀技之外，修罗罗空这样的瞬狱杀也使他显得比隆肯二人更有机动性。他的超必杀技“瞬狱杀”更超过了以前任何一个角色的必杀技，虽然理论上一个

# 2009年斗剧项目决定，SNKPLAYMORE以泪洗面

2008年斗剧的余温还没有散去，一转眼2009年斗剧的比赛项目已经浮出水面。这次的比赛项目有《街霸3 3》、《街霸4》、《铁拳6BR》、《VF5R》、《月姬格斗》、《FatalLC》、《龙之VS CAPCOM》等9个比赛项目，这次让我们很意外的是基本上每年必有格斗赛事（超越街头霸王IX）很意外的没有选上，而本次最惨的就是SNKPLAYMORE，（格斗之王SRUM）也被拉下比赛舞台，新作品《格斗之王X1》由于尚未制作完成，并不能够参加比赛，另外一款格斗

作品，《格斗之王O2UM》并没有推出街机版的打算所以也没有被选上。不过今年让我们激动的就是《街霸4》终于加入了斗剧赛事，不知道传说中的人群圈回吾能不能参加比赛呢？让我们共同期待4月份初选的到来吧！

另外CAPCOM本次共有4款游戏被选上由此可见其格斗天资的地位。

斗剧09，4月份开始进行全国海选，预定在9月份正式进行比赛，我们也会第一时间关注这个全世界最热门的格斗赛事，并且为大家进行报道。



《街霸3 3》确实是经久不衰的格斗格斗作品，从99年到现在几乎一场斗剧比赛都没有落下过，不知道何时我们能够再次玩到如此优秀的格斗作品。









# 波涛汹涌的游戏！ 地动山摇的冲击！

曾几何时，“RY”成为许多玩家讨论的话题，说起来不禁让不少人脸红心跳。其实游戏中存在这样的要素也不是什么奇怪的事情，人是感性动物，也是对性敏感的动物，基本上只要是人类社会存在的艺术形式，就难免跟这个话题有点联系，游戏作为“第九艺术”当然也不能例外。不过游戏和人一样，也有着不同的年龄段。就像我们的读者一样，小学的时候学不到的东西，到了中学就可以拿到课堂上讲了。毕竟初中就有生理卫生教育（如果各位的学校没有这些教育课程的话只能说是教育者的失职），像鸵鸟一样对待这类敏感话题也不是办法，所以才有了今天这两页东西。如果各位读者觉得我们的话题有些不好意思，请毫不犹疑地将这两页从杂志上撕掉（笑）。

□文/猴子



**解读RY** 所谓“RY”，在日语中写作“乳揺（ちちゆれ）”，大意呢一目了然，就是女性在运动的过程中由本身的作用力和地心引力交替反应，使身上各个部位产生位移的事情。跑步、跳绳、打拳、体操，以及各种能够造成剧烈运动的行为，都可以产生这样的动作。本来这种东西往往是以影像的形式出现，从真人实拍到动画有一个发展的过程。而游戏中出现这种事物，也是游戏画面进化到一定程度之后的事情了。

## 在游戏中颤动不已， 见证不同作品中的RY！



饿狼传说2



中华雀士  
天和牌娘Remix



勇者斗恶龙3



超级街霸2



超级机器人大战OGS



死或生4



生化危机4



逆转裁判

尽管如今游戏的种类五花八门，但是RY要素的存在却有很大的相似性，让我们鉴定一下。

### RY的计量单位

日本某著名游戏杂志的编辑经过探讨，提倡以专有名词“バリエーション”（震动度，简称P！）作为衡量RY剧烈程度的单位。其分类细节大致如下：

1. バリエーション（1P）  
自身基本上不晃动，旁人也不看出晃动。
2. バリエーション（2P）  
仔细看的话可以看出在晃，差不多就是这个程度。
3. バリエーション（3P）  
无论是谁看了都觉得有明显的晃动感。
4. バリエーション（4P）  
晃得很厉害，很引人注目的程度。
5. バリエーション（5P）  
这个就得用“兼霞”来形容了，看在眼里就拔不出来，没有比这更厉害的了吧？！

### RY的时期分别

游戏历史中的RY大概分为以下几个时期：  
**黑暗期：**电子游戏还不存在的时代自然没有RY，而在游戏画面原始粗糙时期，因为画面表现能力有限，角色是男是女尚且难以分辨，这个题材自然得借助玩家的自我想象来完成（俗称：脑内补充）。  
**创成期：**以《饿狼传说2》为代表的游戏，其中出现了女性胸部晃动的画面。不知道有多少人是为了看不知火舞的胜利动作才选用这个角色。  
**安定期：**《饿狼传说3》等游戏中的RY表现已经相当多了，而《死或生》这类3D游戏的出现，也使RY从二次元时代进入了三次元时代。  
**成长期：**《死或生》系列的RY精神被其外传《沙滩排球》所继承，而像《摔角玫瑰》这样专门以突出RY为特色的3D游戏也越来越多。《机战》系列的RY更有喧宾夺主成为系列卖点的势头。  
**泡沫期：**为了吸引玩家的目光，更多的游戏导入了RY的要素，这样一来没有RY的游戏似乎显得越来越少了？但是加入了RY就意味着年龄分级的上调，所以游戏的开发者也开始重新审视这个问题。



# “胸”怀坦荡的游戏RY文化

日本人对于“邪恶”文化的研究古已有之。且不提日本古代神话中诸位天神七八个的男女关系，如果从井原西鹤的《好色一代男》开始算起，日文学中以风俗业为主题的“邪恶”内容受到大众的认可与接受并且发扬光大也已经有数百年的历史了。进入现代社会之后，日本人的性观念受西方文化影响逐渐由含蓄变得开放，于是他们对于女性胸部的崇拜也日益增长。丰满的胸部在日语中除了固有词“巨乳”之外，还有“ポイン”这个俚语，其来源是英语中形容弹性物体动态的象声词“boing-boing”，这与粤语中用“波”（ball）形容胸部有异曲同工之妙。在60年代末的日本，“ポイン”一词随着“叹きのポイン”的流行而传遍街头巷尾，甚至小学生中都流行着“大的是ポイン，小的是コイン，更小的のはナイン”这样的冷笑话，不知道当时的PTA对于这样的事情是怎么看待的（笑）。

随着游戏文化在日本的发展，在游戏中增加这类内容也成为一些厂家吸引玩家购买的一个手段。从街机的《微服传说2》里不知火舞开始，RY现象逐渐普及。随着家用游戏主机的发展，CD-ROM的采用使用有足够容量加入图片和动画，到了SS、PS为主流的时代之后，这样的游戏已经满街都是了。到了2000年之后，在游戏中

加入动态RY的特写也成为很常见的内容。《机战》和《死或生》等游戏分别代表了2D和3D游戏RY的发展方向，在吸引大批玩家眼球的同时，也将性感要素作为游戏中重要的一部分进行发扬，到今天，RY的要素已经成为许多游戏必备的内容了。

RY改变了游戏，但是也是随着游戏的硬件环境发展而改变。从2D到3D，制作RY动画的技术已经今非昔比。在2D时代，制作者需要考虑的只是增加帧数和增强动画的平滑感，而3D动画的制作原理与2D完全不同，在制作的时候必须对物理引擎进行反复运算和调整，才能做出令玩家赏心悦目的动画来。动作捕捉技术也许是个不错的主意，但是专门采集动作的设备和采集方法会是什么样呢，说起来笔者也不清楚，这个也只能靠大家自己去脑内补充了（汗）。

RY的增加带来的一个麻烦就是年龄分级问题。自从日本建立了CERO游戏分级制度之后，含有RY内容的游戏由于其包含的性感内容，不能算作全年龄的范围，基本上至少也得在12岁以上。RY游戏不是所有年龄段的玩家都能玩，这一点也是基本常识。说起来国内的玩家所处的环境与海外不同，不过关注这个话题的，大部分也应该有12岁以上了吧（笑）。



## RY的话题果然离不开《死或生》！ 制作者向大家介绍关于RY研究心得

提到RY游戏，果然还是《死或生》的名气最大。作为本期专题的重要部分，我们还是请这方面的专家为大家讲一讲。菅野浩史先生是TECMO负责开发《死或生》系列的游戏制作者之一，主要负责游戏的推广和宣传工作。虽然菅野先生不能代表TECMO的所有制作者，尤其是曾经给无数玩家留下深刻印象的坂垣伴信，但是他的意见也是颇具参考价值的。

——《死或生》系列作为格斗游戏，吸引男性玩家的一大重要看点应该就是RY了吧，因此游戏的评价也很不错。你们在开发游戏的时候，真的是刻意去强化胸部动作这个部分吗？

菅野 我们制作游戏的时候，目的之一是在最大程度上表现出女性的美感。当然也会对胸部的动作有所重视了



（笑）。胸部作为女性表现自己的部分，和脸蛋、身材一样重要。说到在游戏里的表现，不仅要做出贴近现实的感觉，还要在格斗的时候将女性之美表现出来。要让女性角色的动作感染玩家不是容易的事情，这一点我们感触良多。

——原来如此。顺便说一下，《死或生沙滩排球2》中9位女性角色的胸围我们计算了一下，平均值是91厘米。这个尺寸是为了在摇杆的时候好表现出美感而设计的吗？

菅野 当然是这样。为了让女性的胸部在游戏中看起来更真实，我们精密地论证了“究竟什么尺寸最合适”这个课题。我们将论证的结果导入游戏观察反应，直到我们当时做得是十分认真的（笑）。

——这个做起来已经有10年以上的历史了，人气相当之高。在这10年里，RY是如何进化的呢？另外今后会朝怎样一个方向发展呢？

菅野 CG技术的进化自然不用说，动作引擎也有了大幅度的进化。RY的设计也是随着这些开发环境的发展而不断进化的。今后随着硬件性能的提高，RY技术肯定会随之继续进化的。究竟会变成什么样呢，到时候就请享受游戏的乐趣吧（笑）。总之制作含有RY要素的游戏是一项十分繁杂的工作，开发者本身要花费的工夫和其他人相比要多很多，不过只要各位玩家们看着养眼，我们的工作也有其价值。

游戏中的RY随着主机性能的发展而不断进化，但是随着这类敏感内容的增多，它带来的麻烦也与日俱增。就以时下流行的游戏主机来说，就存在着与RY相关的众多敏感话题。像NDS这样以触摸为操作方式的主机，加入一些邪恶要素制作的游戏是不是会对玩家产生不好的影响，也是很难说的事情。不过万事有求才有供，如果玩家不喜欢这类要素的话，那么游戏制作者也没有必要做这些东西，你说是不是。

最适合在游戏中加入RY要素的莫过于泳装的MM们了。



一种是薄透丝袜的质感，是体现OL精神的不可缺少的助手。



用细带等道具制造出来的“捆绑”效果是比较常用的手段。



3D游戏最大的好处就是可以全方位观察MM的RY状态。



本期奖品：时尚棒球帽一顶！



# 期末考场！

那个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一系对小编的大考试”。每期我们会在中进行问卷调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都能回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期考场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样希望各位踊跃来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的线上一考。——责编 黄能景

## 本期问题：PS3还有没有翻身的机会？

问题提出者：辽宁 刘小鹏



### 翻身？翻过来也是咸鱼

BY:北斗

翻身？还翻身？翻过来也是咸鱼一条。

主机成敗，残酷点来讲就是以销量论英雄，现在三大主机总销量中PS3稳居末席，落后360将近八百万台。至于Wii，得把老三老三这三哥俩倒起来捆一块才行。创制360先发售的05年不算，新主机全面登场也已经过去两年，回顾历代主机“战史”，还从来没有过哪代主机在发售两年且落后如此之多的情况下还能逆转的。PS3可预期的“光明前景”，顶多也就是追上或是稍微超过360而已了，和Wii比？没戏！

PS3翻身，凭什么翻身？软件？之前纷纷跳票跨平台的大作就不再说了，连超大作F13都只落得个“日版独占”，索尼想翻身，只能靠自己。索尼自己有什么？《战神3》、《杀戮地带2》。前者，绝对是大作，但我很好奇，克里斯托能拿奖及时出山？赶时间，保证不了质量，不赶时间，出了来不及挽救乾坤。后者，真当自己是“光环杀手”？你去死吧！

再来个现实点的打击：全球经济危机的大环境下，诸多游戏公司纷纷裁员，你认为人家是愿意靠蹭点热点银子先撑下去，还是跟PS3上玩命？



### 拯救PS3，KOEI在行动！

BY:七重

试问在当今日本业界，谁是为PS3推出第三方软件最多的厂商？不是KONAMI，不是CAPCOM，更不是SQUARE ENIX，而是无所不为的KOEI。当今PS3的日版游戏销量总排行榜上，单个游戏的冠军是《合金装备4》，第二名是《大众高尔夫5》，《真·三国无双5》仅以几千套的微弱劣势屈居第三，而第四名就是《高达无双》，《真·三国无双4》+《高达无双》的数量超过了《合金装备4》，使无双系列成为了PS3日版游戏总销量最高的第三方软件厂商。加上本次《高达无双2》至少20多万的销售，无双系列在《最终幻想13》出现前，已然成为了PS3的本土的最大救星。原来KOEI拼命的是无双其中一个主要原因就是为了挽救PS3，加上即将推出的《真·三国无双5帝国》，在其他软件厂商纷纷将名作推向Wii和XBOX360时，只有KOEI还念旧情，每次推出无双新作还送给PS3一个拥抱。在主机之战略局如此明朗化今天，只有KOEI还在支持PS3，事到如今PS3不靠KOEI还能撑？不管你还支持PS3，那么就请KOEI，支持无双，因为拯救PS3，KOEI在行动！为PS3续命，无双在努力！



### 如可使10年，将是最终胜利者 BY:凤林

SCE自己因为PS2、PSP的牵扯和战线扩大而没有为PS3的全力投入做好充足准备，在很多看来是PS3处于不利地位的关键因素。对于游戏机来说，没有游戏就是最大的失败，两年以来，PS3上已经发售的可以拉动主机销量的游戏屈指可数。PS3带来的大问题事实上正是在PS2时代就没有解决好的，软件开发成本和难度高，积累到了这一代，为PS3开发游戏简直成了大冒陪行。如今掌机当道，经济危机，厂商寻求的道路是低投入高销量的稳妥策略，这对于PS3来说更是雪上加霜，一款正常投入的PS3软件开发费用要超过NDS游戏十倍以上，而收取的软件销量却可能是NDS游戏的零头。

第三方的犹豫不决也就罢了，SCE自己在PS3上投入力度让人失望。PS3若想走出困局，SCE加大投入，强化第一、二方的游戏数量是目前惟一的选择。或许SCE应该放下姿态，让PS3成为一款长卖产品，坚持10年以上，逐渐积累游戏数量和质量，远高6年一代的主机更新规律，或离更加高昂投入的PS4的开发，主攻PSP系列，而PS3作为家庭终端以网络及大型游戏辅助，对于玩家来说或许是更希望看到的。希望PS4不要跟着720一同出来。



### 富不过三代的败家子下场 BY:翅膀

富不过三代，PS3这个败家子也应了这个不成文的传统，SCE总裁虽然换了平井—but似乎和久时没换什么两样，几次战略会与实际表现都证明PS3还在走高端硬件化路线，什么大硬盘，什么HOME，这些东西能挽救PS3的市场吗？不能！

今年下半年的“我们”系列成为很多人嘴里的笑柄，“我们”中的游戏对比同期X360的一大堆压根就不算什么，也难怪年底欧美地区PS3的销量会比对手少那么多，看09年，PS3似乎已经没什么可以值得拿来炫耀的第三方大作了，除了《龙3》这个只有日本人才会玩的“大作”外其他全部是与对手共享的跨平台作品，X360的全球销量已经超过PS3两倍以上，再加上Wii这个谁都无法企及的怪物，PS3在09年的全球前景十分暗淡。基本没有什么翻身的机会，不过日本地区可能会例外一些，由于日本人天生骨子里的排外情节，PS3仍然会保持住一定的稳定市场，双平台产品依然是PS3获得得多，但随看X360日大作越来越多地发售，这种情况应该会在明年年底之前出现变化，如果PS3明年依然萎靡，《最终幻想13》X360版同时发售几乎是锁定的，那时PS3再无沦为纯日式主机份的份。



### 机会还是有的，道路是曲折的 BY:翼子

PS3还有没有翻身的机会？我说是也有也没有。说它有是因为近一年以来SCE对PS3主机的推广确实做出了很多努力，而且这台主机也确确实实有一个比较好的势头发展。随着一些大作（如MGS4）的发售，以及一些大作（如F13）即将发售的影响，PS3发展的总体势头是好的。但同时我们也不得不面对一个现实的问题：目前的电视游戏市场还能给PS3留下多大的发展空间？Wii的成功使PS3面临着市场的紧缩，有多少玩家现在还在考虑买PS3，这是个问题。毕竟很多人已经在猜想下一个世代的游戏机是什么样子的，PS3的上升空间也不能说很大。好在PSP还算卖得不错，今后PS3依靠与PSP的互动似乎还是吸引玩家注意的一个好办法，而PS3走多媒体终端的道路是它积累人气的一可行之道。PS3主机最初的设计就不是纯游戏机，而是多媒体与游戏结合，与Xbox360、Wii都不同。如果SCE能够在今后两三年内下定决心发展PS3而不是下一代主机，那么它还是有前途的。另外对于适应国内环境的玩家来说，PS3如果只有正版软件的话，那么这台主机将永远是小众群体的，这也是由国内的游戏现状所决定的。







## **Leah Dizon** 莉亚·迪桑

《忍者龙剑传》系列的形象代言人，1986年出生于美国内华达州拉斯维加斯，有菲、中、法三种血统。12岁时，她受母亲的影响喜欢上摇滚乐，在青春期的时候又喜欢上R&B并且开始学跳舞，在偶然的机会下接触了东洋音乐。高中毕业后她来到洛杉矶，一边在演艺学校进修，一边担任模特和赛车女郎。